ARTE DIGITAL Y VIDEOARTE

TRANSGREDIENDO LOS LÍMITES DE LA REPRESENTACIÓN

DONALD KUSPIT [ed.]

CONSORCIO DEL **CÍRCULO DE BELLAS ARTES**

Comunidad de Madrid

CONSEJERÍA DE CULTURA Y DEPORTES

Dirección General de Promoción Cultural

MINISTERIO DE CULTURA

FUNDACIÓN**COAM**

Copyrighted material

Los ensayos que componen este volumen son transcripciones revisadas de cuatro conferencias impartidas en el curso de apreciación del arte contemporáneo «Sobre arte digital y videoarte», dirigido por Donald Kuspit, que se celebró en el Círculo de Bellas Artes entre el 23 de febrero y el 22 de abril de 2005.

Copyrighted material

Arte digital y videoarte
Transgrediendo los límites de la representación

Donald Kuspit
Mark van Proyen
William V. Ganis
Félix Duque

Copyrighted material

Círculo de Bellas Artes

Presidente
Juan Miguel Hernández León

Director
Juan Barja

Área de Edición y Producciones
Audiovisuales del CBA

Diseño de colección
Estudio Joaquín Gallego

Impresión
DIN Impresores S.L.

© Círculo de Bellas Artes, 2006
Alcalá, 42. 28014 Madrid
Teléfono 913 605 400
www.circulobellasartes.com

© De los textos: sus autores
© De las imágenes: sus autores

Dep. Legal: M-3177-2006
ISBN: 84-86418-60-7

Copyrighted material

Arte digital y videoarte
Transgrediendo los límites de la representación

Donald Kuspit
Mark van Proyen
William V. Ganis
Félix Duque

Traducción de Marta Caro

Copyrighted material

DEL ARTE ANALÓGICO AL ARTE DIGITAL

DE LA REPRESENTACIÓN DE LOS OBJETOS A LA CODIFICACIÓN DE LAS SENSACIONES

Donald Kuspit

Copyrighted material

A continuación, me gustaría presentar una tesis radical: el periodo de pintura de vanguardia –que oficialmente comenzó con las «manchas de color» que Manet empleó en *Música en las Tullerías* (1862) y alcanzó su clímax, casi un siglo después, con el tachismo dinámico del arte informal europeo y la pintura moderna americana– fue un periodo de transición desde el arte analógico tradicional al arte digital posmoderno, esto es, a un arte basado en códigos antes que en imágenes. Con el arte digital posmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria –un epifenómeno material, por así decirlo– del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente. Ahora, en cambio, la creación

Copyrighted material

del código (o, en términos generales, del concepto) se ha convertido en la actividad esencial. La imagen ya no existe por derecho propio, su función es sacar a la luz el código invisible sin parar mientes en el medio material empleado. La transición desde la creatividad de la imagen a la del código está lejos de haberse completado y son numerosos los artistas que se muestran renuentes a aceptarla como inevitable. De algún modo, la resistencia que ha encontrado este proceso pone de manifiesto la seriedad con la que hay que tomarlo. Pero, en cualquier caso, el arte representacional –un tipo de pensamiento analógico que asume que lo que vemos en la obra de arte se corresponde con lo que vemos en el mundo real– ya nunca volverá a ser lo que era.

La digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación. Esta matriz nunca es exclusivamente táctil u óptica sino más bien un híbrido: en la experiencia perceptiva real lo táctil-gestual y lo óptico-visual –supuestamente los modos de experiencia sensorial más primitivo y más sofisticado respectivamente– están codeterminados, por mucho que uno de ellos goce de mayor reconocimiento y de preferencia teórica. Para comprenderlo no hace falta más que fijarse en una pintura tachista. La digitalización de las sensaciones óptico-táctiles, confirma que aparecen en conjuntos, y que la representación implica la integración de esos conjuntos. El reproche que habitualmente se esgrime en contra de la representación digital es que en ella se pierde la calidad

Copyrighted material

táctil de la representación pictórica y, así, resulta menos orgánica e íntima (se supone que la representación digital resulta más intelectual y emocionalmente remota que la representación pictórica). No obstante, la intensificación de la calidad óptica que implica la digitalización compensa con creces la pérdida de la dimensión táctil, especialmente porque la sensación digitalizada está en constante movimiento óptico, lo que genera intimidad e intensidad.

El punto clave es el descubrimiento de que la matriz de sensaciones y, sobre todo, su articulación digital minan el presupuesto tradicional de que toda apariencia se basa en la realidad objetiva y, en consecuencia, su propia objetividad está garantizada. La percepción meticulosa de la matriz de sensaciones culmina en la comprensión de que poseen racionalidad, consistencia y precisión digitales –de que no están tan indeterminadas ni son tan inexactas como parece a primera vista– y, así, subvierte la sensibilidad cotidiana y provoca una crisis epistemológica. Proporciona un sentido renovado de la realidad, una nueva forma de experimentarla: la revelación de que lo auténticamente real es lo que Cézanne llamaba las «sensaciones vibrantes», las percepciones paradójicamente reales, que se presentan dinámica y precariamente y cuya existencia es típicamente relacional. Cézanne no logró hallar el método que se escondía tras la locura de esta vibración, aunque intuía su existencia. Tal vez la razón de su fracaso fuera que, cuando se analizaba a sí mismo en su búsqueda, se mostraba más interesado en un

Copyrighted material

extraño fenómeno perceptivo: sus sensaciones sólo se volvían «sustanciales» a través de su relación mutua. Cada vez que buscaba la verdadera sensación se veía sumido –y a veces perdido– en una laberíntica matriz de sensaciones.

Hubo que esperar a la aparición del impresionismo para que se comenzara a prestar atención seriamente a la matriz de sensaciones, casi como si se tratara de un fin perceptivo en sí mismo. El descubrimiento revolucionario de los impresionistas fue que toda apariencia es una suma de sensaciones que no llega a ser un todo distinto identificable. Esta matriz de sensaciones es el fundamento vivo de las apariencias, si es que cabe hablar de fundamento por lo que respecta a estos fenómenos tenues, aparentemente más temporales que espaciales. Los impresionistas mostraron que las apariencias surgen de las sensaciones con una espontaneidad que sugiere la esencial inestabilidad de aquellas. Estos artistas se mostraban ansiosos por diferenciar la matriz de sensaciones de la apariencia que generaba. Parecían aceptar que ninguna apariencia podía representar cabalmente un objeto y, en consecuencia, que ningún objeto era exactamente real, si bien nunca consiguieron profundizar en la percepción «no objetual». A pesar de que eran revolucionarios perceptivos, continuaron aceptando la idea tradicional de que los objetos tenían una realidad propia independiente de las sensaciones que «generaban». Incluso Monet se aferraba a esta ontología convencional, como demuestran sus últimos nenúfares. Los impresionistas siguieron vinculados a los objetos reales

Copyrighted material

—incluso cuando cuestionaban las convenciones perceptivas para dar cabida a su novedosa visión de la realidad— quizás porque creían que abandonar la representación de los objetos reales era una locura. Creo que esta resistencia inicial de los impresionistas se debía al terror a verse condenados a un limbo de sensaciones subjetivas sin conexión con la realidad objetiva; es decir, tenían miedo de no estar en ningún sitio en particular y en todos al mismo tiempo. En mi opinión el mensaje que transmiten los almiares de Monet es que la realidad objetiva es un espantajo. Por esta razón fueron recibidos con una muralla de desprecio y escepticismo, hasta que Kandinsky se dio cuenta de que no tenían nada que ver con la realidad objetiva.

Por supuesto, esto no significa que la posterior neutralización de los impresionistas como optimistas vivarachos anule la herida que infringieron a la percepción convencional. Como he sugerido, se mostraron lo bastante cuerdos como para permanecer vinculados a los objetos. A pesar de la astucia y osadía de su percepción —a pesar de su insistencia en la índole efímera de la percepción— nunca se entregaron completamente a sus sensaciones. Por un lado eran pintores tradicionales con un sentido de la representación sumamente refinado, por otro eran revolucionarios de la percepción con una reluctancia conservadora a confiar en su propia revolución. Así que, pese a moverse a contracorriente de la percepción establecida y seguir sus propias convicciones, en cierto modo, no dejaban de dudar de sí mismos.

Copyrighted material

La escisión de la matriz de sensaciones y la representación de objetos se completó con el desarrollo del arte no objetivo y del concepto de sensación no objetiva. La obra de Kandinsky y Malevich anunciaba la autonomía de la matriz de sensaciones, esto es, su existencia como un reino independiente, ajeno a cualquier representación objetual. ¿Acaso los pioneros del no-objetivismo reificaron la matriz de sensaciones, la hipostasiaron y la convirtieron en un absoluto? Su punto de vista estaba claro: la matriz de sensaciones era más fundamental que cualquier objeto. Prescindieron del objeto. La tarea de la pintura ya no era la representación de los objetos sino sacar a la luz la matriz de sensaciones en toda su apasionante inmediatez (por utilizar el concepto de «inmediatez presentacional» de Alfred North Whitehead). La matriz ya no estaba empotrada o sedimentada en los objetos, era objetiva por derecho propio y como tal se mostraba. Esta experiencia estética única –se trata del núcleo visionario de la estética moderna– no sólo transformó radicalmente la representación del objeto, sino que condujo rápidamente a la comprensión de que tanto la representación como el objeto representado eran «fabricaciones» o «construcciones» plásticas, grandes ilusiones, por así decirlo. El tema central de las artes plásticas ya no era la apariencia de los objetos cuya realidad se aceptaba incondicionalmente, sino la realidad contingente de la matriz de sensaciones.

Kandinsky comparó la lenta pero firme relegación, disolución y casi desaparición del objeto en el impresionismo con el des-

Copyrighted material

cubrimiento moderno de que el átomo no es un objeto sólido y unidimensional sino una estructura compleja de partículas en movimiento. Y tenía razón: el arte y la ciencia se movían en una misma y apasionante longitud de onda. La cuestión era que la representación no podía darse por supuesta ya que los objetos tampoco podían darse por supuestos: eran blandos, no duros y, por consiguiente, la representación no podía ser tan rígida como en el arte tradicional. Las sensaciones indisciplinadas siempre la ponían en entredicho. Tan sólo podía ser irónicamente válida porque nunca era nada más que condicionalmente coherente y unitaria, apenas una configuración resbaladiza de sensaciones provocativas. Toda representación estaba viciada por sensaciones que minaban su integridad y perfección y que, no obstante, le proporcionaban una vitalidad extraña: parecían dotadas de una necesidad interior, por usar la terminología de Kandinsky. La matriz de sensaciones era misteriosa e inmediata al mismo tiempo.

Desde el punto de vista de la estética moderna no existe la visión pasiva, como parecía ocurrir en el arte tradicional. La imaginación es activa, esto es, la visión se construye creativamente desde cierto horizonte perceptivo. Está invariablemente informada por cierta *Weltanschauung*, tal vez inconsciente. Esta previsión o configuración activa –una imposición de «conformidad» tentativa sobre sensaciones «iconoclastas»– es la que hace que una obra de arte parezca «original» e inspiradora y no algo inalterable e inerte. La unificación irónica de la matriz de sensaciones en una obra

Copyrighted material

de arte le proporciona una especie de profundidad que a menudo nos lleva a experimentarla como un sujeto vivo antes que como un objeto sin vida.

En lo que sigue me propongo analizar la digitalización como el paso final de un proceso de subversión de la representación tradicional que comenzó con una obra protoimpresionista como es *Música en las Tullerías*. La obsesión moderna de Manet por ver las cosas como un tapiz de gestos –que es como se describieron en su día sus obras– ha dado paso a la obsesión posmoderna por ver las cosas como una malla de píxeles. Manet anotó que hubo un espectador al que le ofendió tanto *Música en las Tullerías* que «amenazó con recurrir a la violencia» en contra de la obra. Era como si estuviera respondiendo con la misma moneda a la violencia que Manet había ejercido sobre las cosas. El espectador del siglo XIX se escandalizaba porque lo que el espectador del siglo XX conceptualizaba como ingenuamente ambiguo –*Música en las Tullerías* parece deconstruir la escena que representa al tiempo que la construye, es como si dejara al espectador en la estacada perceptiva y, más traumáticamente, pusiera en cuestión la propia representación– él lo experimentaba como destructivo. La obra de Manet no sólo destruía la escena sino también la sublimidad del propio arte: la representación se convirtió en un centón problemático en cuyo proceso se desidealizaba la figura humana. Muchos eran amigos de Manet; sin duda no debieron considerar muy justo que se les tratara como manchas. ¿Es *Música en las Tullerías*

Copyrighted material

una sátira, tal vez involuntaria? Parece haber algo rencoroso y malévolo en ella. Con la obra de Manet la creación artística parece haber perdido su propósito humanizador –la idealización como esfuerzo por mostrar lo mejor de los seres humanos–, lo que sugiere que él es el autor que inauguró lo que Ortega y Gasset llamó la deshumanización moderna del arte. El espectador del siglo XIX tenía razón, pero no entendía por qué: *Música en las Tullerías* sacó a la luz una matriz de sensaciones que minaba sutilmente la escena. Las figuras de Manet se han petrificado y se han convertido en manchas «sensacionales», en parte de una irresistible matriz de sensaciones en la que sólo gozan de una autonomía superficial. Las manchas planas proporcionan a la obra cierta calidad de decorado, sugieren que no hay nada detrás de ellas.

No obstante, la idea que quiero presentar aquí es que las llamativas manchas de Manet son los prototipos primitivos de la sofisticación matemática de los píxeles. El centón manufacturado de Manet es una especie de improvisada codificación de sensaciones y, en consecuencia, el excéntrico comienzo de su digitalización sistemática y de su disposición reticular. El siguiente paso crucial en el desarrollo de las sensaciones digitalizadas a las que llamamos píxeles son los vibrantes puntos de color de *Una tarde de domingo en la Isla de La Grande Jatte* (1884-1886), de Seurat. En efecto, en mi opinión, el puntillismo de Seurat le convierte en el primer artista digital. Para Seurat la pintura es una ciencia sistemática. Él refinó la delicada y sensual mancha de color impre-

Copyrighted material

sionista y la convirtió en un punto electromagnético de color bien definido: un píxel, en principio, si no técnicamente de hecho. En los textos que analizan la obra de Seurat a menudo se comenta el modo en que la ley de los colores complementarios actúa sobre el ojo del espectador. En cambio, se suele infravalorar la profunda influencia que la teoría del campo electromagnético de Maxwell tuvo en el mundo del arte, en la medida en que habilitaba una perspectiva desde la que no importa ningún punto del campo en concreto sino el campo entero, esto es, cada uno de los puntos en relación con los demás. Los objetos habían desaparecido para dar paso a las vibraciones sensoriales electrónicas.

Seurat organizó sus puntos en representaciones similares a mosaicos –estoy dispuesto a defender que este mosaico puntillista es el prototipo de la retícula digitalizada de la pantalla de ordenador– lo que le proporcionó una relación con la realidad completamente distinta de la característica de la representación realista. Entendió que no había nada caprichoso en los píxeles de color, sino que seguían la ley de los colores complementarios. Seurat fue el primer artista que comprendió que las sensaciones vibrantes poseen una estructura propia pero, además, forman parte de una estructura visual. La genuina modernidad artística –la posibilidad de llegar a ser un artista científico– implicaba sacar a la luz estas estructuras, el código oculto del color, por así decirlo. Cuanto más visible se volvía la matriz codificada de sensaciones, más alucinatoria resultaba la representación, que es

Copyrighted material

lo que sucede en *La Grande Jatte*. En efecto, cuanto más estructurada parecía la intensidad de las sensaciones –cuanto más totalizada estaba la imagen como un patrón eterno de sensaciones vibrantes– más fantasmales resultaban los objetos representados.

Más aún que *Música en las Tullerías*, *La Grande Jatte* pone en cuestión la representación. La pulverización de la representación a través de una matriz sensitiva sistemáticamente organizada sugiere que en *La Grande Jatte* desempeñan un papel destacado la duda y la desconfianza respecto de la representación. La perspectiva aún vertebra la escena y la dota de solidez, pero ya comienza a combarse y aplanarse –a derrumbarse– bajo el enorme peso de los impulsos sensitivos. La pintura de Seurat es una catástrofe en ciernes, un apocalipsis virtual. Se trata, de hecho, de las primeras imágenes que se presentan explícitamente como una realidad virtual y que, en consecuencia, «sostienen» que la realidad es siempre virtual –nunca realmente real– o, si se quiere, que lo virtual es lo realmente real. Sus figuras son fantasmas con todas las de la ley, finas y delicadas telarañas, por así decirlo, antes que manchas pesadas y espesas. Con *La Grande Jatte* asistimos a la muerte del orden de los objetos y al nacimiento de la matriz de sensaciones como un campo unificado. Por extraño que pueda resultar, ya está presupuesto en lo que Breton llamó el muro paranoide de Leonardo (Leonardo decía que ser un buen pintor significaba mirar un muro vacío y ver imágenes en él): con independencia de que

Copyrighted material

el muro genere imágenes o ilusiones de objetos, en ningún caso deja de ser una matriz de sensaciones materiales. Creo que otro tanto puede decirse del más inmaterial *sfumato* de Leonardo, aunque quizás sea una impresión un tanto forzada. Menciono a Leonardo porque creo que si viviera hoy sería un artista digital de vanguardia y un científico informático.

La isla de Seurat es un lugar mucho más desconcertante que el jardín de Manet. Ambos son santuarios urbanos, pero el parque de Seurat es una isla solitaria en el Hades –en mi quizás perversa opinión, se trata de una versión engañosamente soleada de la clásica y ominosamente oscura *Isla de la Muerte* (1880) de Böcklin– mientras que el parque de Manet es un falso paraíso, esto es, un limbo de los autoengañados en vez del reino de los muertos vivientes. Uno puede escapar de las claustrofóbicas *Tullerías* de Manet hacia la ciudad que hay más allá (un espacio notoriamente más privado a causa de su anonimato, que le permite a uno moverse por él sin ser visto). En cambio, no hay escapatoria de *La Grande Jatte* hacia la luminosa ciudad blanca que se ve a lo lejos. Cuando uno llega a *La Grande Jatte* se queda allí petrificado, se convierte en una sombra luminosa. En las obras de Seurat uno se vuelve irónicamente eterno, se convierte en una insustancial amalgama de sensaciones, un agregado de átomos de color lucrecianos que pueblan el vacío infinito. Ante estos cuadros nos transformamos en una complicada configuración de sensaciones atómicas en movimiento sin fin, nos desintegramos en una confusión floreciente y zumbante, en

Copyrighted material

un caos virtual de sensaciones –por utilizar la expresión de William James– que, sin embargo, parecen mantenerse unidas, si es que no están totalmente integradas. Si el arte es ausencia en tanto que presencia, las personas ausentes de los cuadros de Seurat –en los que ya no aparecen los famosos individuos que pintaba Manet (entre ellos Baudelaire, Gautier y el propio Manet)– tienen una presencia irónicamente más sensacional de la que nunca hayan tenido en vida.

Las manchas de color de Manet parecen accidentes comparados con los puntos de color de Seurat, en especial porque Manet utilizaba las manchas para acentuar las apariencias contingentes y proporcionarles así cierto poder expresivo. En efecto, las excéntricas manchas estaban dotadas a su vez de una pertinaz emotividad. Al mismo tiempo, Manet utilizaba sus manchas defensivamente, como sugiere su relato de cómo vio el cuerpo desnudo de su padre en forma de centón de colores (similar a la experiencia de Monet con el rostro del cadáver de su esposa muerta). En marcado contraste, Seurat se dio cuenta de que la sensación era emocionalmente neutra, por mucho que pueda emplearse para incrementar el efecto emocional. Su «emotividad» se corresponde con su racionalidad «científica». El filo expresivo que posee *La Grande Jatte* procede de la representación, esto es, de la integración de los bits de color para comunicar una escena cotidiana cuya familiaridad se cortocircuita a través de su «sensacionalización». El aspecto central de la obra de Seurat es el modo en que rompe el código de la sensación, no la

Copyrighted material

visión tentadora y evocadora de la vida moderna que nos ofrece. Interpretó las vibraciones de luz y color como una especie de código morse inexpresivo emitido por un cosmos indiferente. De este modo, desbrozó el camino para el aura cósmica de color luminoso característica de la criptocientífica *Street Light* (1909), de Balla.

Unos veinte años aproximadamente separan, de un lado, el descubrimiento de Manet de la matriz de sensaciones y la protodigitalización de Seurat y, de otro, la visualización de Seurat de la realidad como una dimensión virtual y la interpretación sin ambages de la realidad virtual como un campo de fuerza electromagnético característica de Balla. No obstante, hubo que esperar otros cuarenta años y pasar de Europa a América para que apareciera la auténtica representación digital. Su desarrollo en los años cincuenta corrió parejo al desarrollo de la computadora. En 1945 Vannevar Bush, un científico del ejército estadounidense, publicó un artículo en el que proponía el desarrollo de un «mémex», un ordenador analógico que, en palabras de Christiane Paul, era un «escritorio con pantallas traslúcidas que permitiría a los usuarios mirar documentos y crear su propio sendero a través de un conjunto de documentación»[1]. Aunque el prototipo de Bush nunca se llegó a construir, puede ser considerado

1 Christiane Paul, *Digital Art*, Londres y Nueva York, Thames and Hudson, 2003, p. 8. Todas las citas posteriores que hacen referencia a ordenadores son de este autor.

Copyrighted material

un antecedente del dispositivo de monitores que hoy se utiliza para almacenar, recuperar y mostrar información. También en 1940, el científico americano Norbert Wiener acuñó el término «cibernética» a partir de un término griego que significa «patrón» o «timonel». El desarrollo de la cibernética, la ciencia del control de la información y la organización es inseparable del desarrollo de la computadora digital. La primera auténtica computadora digital se construyó en 1946 en la Universidad de Pennsylvania. El Computador e Integrador Numérico Electrónico (ENIAC, en sus siglas inglesas) ocupaba toda una habitación. En 1951 se patentó UNIAC, la primera computadora digital que se comercializó. Era capaz de procesar tanto datos numéricos como de texto. En 1961 el americano Theodor Nelson inventó las palabras «hipertexto» e «hipermedia» para designar un espacio de escritura y lectura en el que textos, imágenes y sonidos pueden estar electrónicamente interconectados y vinculados hasta generar un «docuverso» reticular.

Finalmente, en 1968 aparecieron los conceptos de «espacio informativo» e «interfaz». Según Paul: «Douglas Engelbart, del Standford Research Institute, introdujo las ideas de mapa de bits, ventanas y manipulación directa a través de un ratón». Su concepto de mapa de bits abrió el camino para establecer una conexión entre los electrones que flotan a través del procesador y la imagen que aparece en la pantalla del ordenador. Un ordenador procesa impulsos eléctricos que se manifiestan como un estado de «on» u «off» y que

Copyrighted material

comúnmente se denominan, en términos binarios, como «uno» y «cero». En el mapa de bits, a cada píxel de la pantalla del ordenador se le asignan pequeñas unidades de memoria –bits– que, a su vez, pueden manifestarse como «on» u «off» y se describen en términos de «uno» o «cero». La pantalla de ordenador podría así imaginarse como una retícula de píxeles que están «on» u «off», encendidos o apagados, y que crean un espacio bidimensional. La manipulación directa de este espacio fue posible gracias al ratón, que inventó Engelbart, que permitía la extensión de la mano del usuario en el espacio de los datos. La aparición del popular Apple Macintosh, en 1983, fue la partida de nacimiento del arte digital: por fin los bits de color de Seurat podían ser «representados» como bits electrónicos de información. Los ordenadores se habían utilizado para generar imágenes en los años sesenta, pero tenían más interés científico que estético, a pesar de que, como señala Christiane Paul, «capturaban la esencia estética del medio digital al subrayar las funciones matemáticas básicas que rigen cualquier proceso de dibujo "digital"».

Las primeras «imágenes generadas por ordenador» que se expusieron en la galería Howard Wise, en 1965, no eran estética y conceptualmente innovadoras, esto es, no sugerían una renovada integración estética y conceptual, un incremento digital de la experiencia sensorial correlativo a una nueva forma de conceptualizar la conciencia como codificación de la experiencia en forma de bits electrónicos

Copyrighted material

de información. En el arte digital cada bit de información es inherentemente «sensacional», en razón de su carácter electrónico. La integración de los bits en una imagen –en una matriz de sensaciones uniforme– las hace aún más sensacionales. Ya sea convencionalmente abstracta o realista, la imagen digital se muestra inmediatamente como una «representación» codificada de bits de información. Uno puede percibir inmediatamente los bits electrónicos de sensación que informan la imagen y, a través de ellos, el código que los regula. A diferencia de la imagen pictórica, la imagen digital es completamente transparente. Pero la matriz de bits y el código que los moldea son transparentes en *La Grande Jatte* de Seurat y por esa razón considero que es la primera imagen digital. En mi opinión, la imagen digital es dual: por un lado, es un código en proceso de cristalización en una imagen y, por otro, una matriz autorregulativa de sensaciones «electrizantes». La vibración electrónica impide sistemáticamente que la imagen digital se convierta en una reificación de la matriz y el código.

El vídeo digital realizado con ordenador *Nude Descending Staircase* (2004), de Michael Somoroff, es un ejemplo con- f. 1
sumado de esta interdependencia estético-conceptual. La obra de Somoroff –inspirada tanto en la famosa pintura de Duchamp, como en la pintura fotorrealista de Gerhard Richter de 1960– muestra la transición desde el arte analógico al digital –y su simultaneidad irónica– con claridad meridiana. La mujer desnuda en la cima de la escalera es una

Copyrighted material

representación analógica, pero en el momento en que llega a la parte de abajo se convierte en una representación digital, más en concreto, en una representación-codificación digital sensorialmente saturada del tiempo que le ha llevado descender por la escalera. Somoroff, en efecto, combina el desnudo mecánico de Duchamp y el desnudo orgánico de Richter y los convierte en construcciones «electrificantes», esto es, en mapas de bits electrónicos. También modifica ambas pinturas disociando la imagen borrosa del desnudo y desplazándola al descenso. De este modo, el movimiento descendente adquiere cierta independencia de la figura descendente. Quizás la imagen borrosa sea, sobre todo, un emblema temporal antes que un marcador espacial, como ocurre tanto en la obra de Duchamp como en la de Richter, más que una medida espacial, un rastro temporal. El espacio fijo de la escalera –el pedestal que sostiene la figura desnuda y enmarca su descenso– es un anacronismo newtoniano en un entorno einsteiniano en transformación.

Para Somoroff la autonomía y la «trascendencia» corresponden al movimiento temporal y no a la figura que parece trascender su entorno moviéndose a través de él. Merece la pena señalar que el movimiento temporal en la pieza de Somoroff es inusualmente complejo, en la medida en que integra experiencias temporales opuestas. De un lado, está la vivencia personal de la temporalidad, en la que el tiempo interno se experimenta como duración flexible y orgánica. De otro lado, el tiempo externo, un dato impersonal, socialmente impues-

Copyrighted material

to e inherentemente abstracto; es el tiempo entendido como una sucesión mecánica de pasos sujetos a una ley inflexible y representados por la rígida geometría de la escalera.

Así, hay dos desnudos. De un lado está el desnudo material, considerado en términos de lo que cabría denominar la «visibilidad cotidiana» y cuya realidad se percibe en términos convencionales (en concreto, resulta sexualmente estimulante desde el punto de vista de lo que se ha dado en llamar la «mirada masculina», una percepción que la mujer parece cultivar de un modo narcisista al exponerse como objeto de deseo: desciende como una diosa dispuesta a conceder sus bendiciones sexuales al llegar a la base de la escalera). De otro lado, hay un desnudo abstracto casi invisible, una especie de epifanía intelectual peculiarmente mágica, temporalmente paradigmática y matemáticamente edificante: la conciencia alterada de un visionario. Sin duda tiene existencia intelectual pero también sensorial, como sugiere la viveza de su colorido generado espontáneamente por el ordenador que se utilizó para elaborar la obra. Cabría decir que es geométricamente sensacional, es decir, que la matriz de sensaciones que antes era su cuerpo de carne y hueso ha adquirido forma geométrica. ¿Es la obra de Somoroff una versión irónica del *Amor sagrado y profano* de Tiziano? ¿Es el desnudo geométrico una personificación alegórica del amor sagrado? ¿Es el desnudo de carne y hueso una ilustración del amor profano en acción, como sugiere el hecho de que ella está descendiendo la escalera para encontrarse con el

Copyrighted material

espectador? ¿Simboliza el desnudo de carne y hueso en movimiento la *vita activa*, es decir, el proceso de convertirse, y el desnudo geométrico la *vita contemplativa*, es decir, la verdad matemática del ente?

El aspecto que me gustaría destacar es que el desnudo de carne y hueso y el desnudo geométrico son imágenes especulares –más en particular, traducciones– la una de la otra. En la traducción no se ha distorsionado ni se ha perdido nada: la imagen realista y la imagen abstracta son equivalentes exactos. La última codifica la primera y la primera ejemplifica la segunda, esto es, encarna el código. No obstante, querría sugerir que el desnudo divino –el desnudo arquetípico, por así decirlo –es más bello y perfecto que el desnudo terrenal –el desnudo efectivamente «real-izado»– a pesar de la belleza y perfección de su cuerpo. Pues el desnudo geométrico no se deteriorará con el paso del tiempo, a diferencia del desnudo de carne y hueso, como sugiere la temporalidad de su descenso. Vemos el desnudo en una doble mímesis o doble mirada y en relación dialéctica consigo mismo, pero las posibilidades temporales son desfavorables al desnudo de carne y hueso. Quizás la cuestión resulte más clara a través de la distinción que propone Keneth Clark entre la figura desvestida, de cuerpo realista, y la figura desnuda, de cuerpo ideal. Lo ideal siempre sobrevive a lo real aunque lo ideal pueda ser una ilusión, como ocurre con el desnudo geométrico de Somoroff. Pero no es una ilusión, es matemáticamente real y, así, ideal, al igual que el álgebra universal básica del procesamiento computacional.

Copyrighted material

El aspecto paradójico es que el código geométrico es más substancial que el cuerpo material. Incluso me atrevería a afirmar que el desnudo codificado bidimensional es más ingeniosamente erótico que el desnudo tridimensional descodificado –el primero es, en principio, una pintura, el segundo una escultura– a pesar de que el segundo es más directamente sexual. En cualquier caso, la obra de Somoroff sólo se «realiza» completamente cuando el espectador contempla ambos desnudos simultáneamente, percibe su escisión, reconoce sus diferencias y, sobre todo, su mutua reversibilidad. Es una pieza muy conceptual. Sólo cuando uno percibe su unidad interna e incluso su mismidad –sólo cuando uno se da cuenta de que el esqueleto geométrico se adecua al cuerpo de carne y hueso, que desentraña sus misterios al tiempo que los representa– la obra de Somoroff se convierte en un todo inconsútil. La mujer desnuda sólo es ella misma cuando sus diferentes desnudos se resuelven en una única experiencia visionaria, cuando uno los percibe dramáticamente como una especie de matrimonio o correspondencia mística y comprende que sus aparentes diferencias son una ilusión tan falsa como trivial.

La apercepción creativa de la unidad de las representaciones del desnudo convencionalmente físicas y no convencionalmente abstractas –el descubrimiento de que ninguno de los dos goza de privilegios estéticos u ontológicos sobre el otro, de modo que es imposible establecer cuál es el desnudo real– confirma la visión irónica que Duchamp presentó en

Copyrighted material

su artículo de 1946 «El acto creativo»: la obra de arte necesita una conciencia crítica –una especie de hipotética perspectiva superordenada– que la suplemente. ¿Se puede decir que la cognición temporal de Somoroff del desnudo espacial indica la distancia crítica que establece el artista respecto del cuerpo de la mujer, y que esta separación –marcada por la geometrización del cuerpo que lo transforma en una especie de idea platónica, como si se percibiera *sub specie aeternitatis*– resulta posible gracias al ordenador? El procesamiento informático es un medio eficiente de extraer una esencia a partir de una existencia. El tratamiento informático es un estado superior de conciencia, lo que sugiere que el ordenador es una extensión de la mente y que a través de su uso salen a la luz los procesos mentales.

De hecho, el aspecto más importante del arte digital es que el acto creativo –el funcionamiento o el proceso de creación– resulta más explícito que en cualquier otro medio que se haya empleado a lo largo de la historia del arte. Se ha argumentado que la versión más radical del arte de vanguardia es un intento de sacar a la luz el proceso creativo como tal, y que resulta particularmente exitoso en el *action painting*. Pero el proceso creativo prácticamente siempre –quizás con la excepción de la abstracción geométrica, y ni siquiera está claro que sea una excepción– se entiende como un desarrollo profundamente emocional y rigurosamente subjetivo. Generalmente se asume que el proceso creativo y la autoexpresión son inseparables. Se supone que uno es creativo

Copyrighted material

para expresarse, lo que ciertamente parece ser el caso del expresionismo, el cubismo, el surrealismo e incluso, aunque encubiertamente, el suprematismo y De Stijl. Pero la moderna teoría de la creatividad afirma que el proceso creativo es tanto un proceso intelectual y social como un proceso emocional e individual. Como escribe Dean Keith Simonton, «la creatividad implica procesos azarosos tanto por lo que respecta al surgimiento de nuevas ideas como a la aceptación social de estas ideas por otros... Los mecanismos probabilísticos o estocásticos operan en niveles básicos generando concepciones originales y aislando el subconjunto de estas ideas que otros consideran adaptativas y, así, merecen el calificativo de "creativas"»[2]. El arte digital puede utilizarse para sacar a la luz con nitidez estos procesos azarosos, como en las pinturas de virus de ordenador de Joseph Nechvatal, y f. 2-4
para seleccionar las «variaciones heterogéneas [...] cuyas características son más adaptativas», como en las obras de vídeo digital de Peter Campus. Frente al primero, que está f. 5-6
vinculado con la «generación de variaciones eidéticas», el segundo propone criterios estables en virtud de los cuales se distinguen las variaciones que ofrecen soluciones viables al problema en cuestión de aquellas que no implican ningún avance y, por tanto, resultan inútiles. Consideradas en con-

2 Dean Keith Simonton, «Creativity, Leadership, and Chance», en Robert J. Sternberg (ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives*, Cambridge y Nueva York, Cambridge University Press, 1988, p. 368. Todas las citas posteriores que hacen referencia a la creatividad son de Simonton.

Copyrighted material

junto, las obras digitales de Nechvatal y Campus constituyen el alfa y el omega del proceso creativo. Sobre todo, dejan claro que por mucho que las podamos leer subjetivamente –y podemos, pues como escribe Simonton, «las unidades fundamentales [...] manipuladas en el proceso creativo son "entidades psicológicas" tales como las sensaciones que nos afectan, las emociones que experimentamos y los diversos esquemas cognitivos, ideas, conceptos o colecciones que podemos recuperar de la memoria a largo plazo»– no dejan de ser objetivas.

Hay más posibilidades de libertad en el arte digital –esto es, los «elementos mentales» se pueden «combinar y manipular de forma [más] libre»– que en la arquitectura, la pintura o la escultura. Esta es la razón de que hoy en día haya edificios, imágenes bidimensionales y objetos tridimensionales que se diseñan y realizan con los medios digitales que proporciona el ordenador y se fabrican con máquinas controladas por ordenador. El ordenador ha ampliado enormemente la creatividad al permitir una mayor exploración del azar, así como la creación de «permutaciones» estéticas más complejas –diferentes combinaciones de elementos idénticos– de las que creaba, permitía o incluso imaginaba el arte tradicional. También nos ha proporcionado un medio eficiente para producir arte que nunca había existido antes. Aún más importante, el ordenador extiende el horizonte de creatividad infinitamente –en especial si se compara con la creatividad finita del arte preinformático– y permite al artista

Copyrighted material

moverse entre la sutil frontera que separa las permutaciones inestables de las estables, unas veces diferenciándolas con precisión, otras difuminando la línea que las separa. Así, Nechvatal presenta permutaciones inestables, que Simonton llama «agregados», y Campus presenta permutaciones relativamente estables, que Simonton llama «configuraciones». Pero los agregados de Nechvatal tienen una predictibilidad estable, y las configuraciones de Campus son inestables, como indica su carácter voluble.

El ordenador deja claro que los conjuntos y las configuraciones se dan en un único continuo representacional, por así decirlo. Los conjuntos inestables de la abstracción gestual y las configuraciones estables de la abstracción geométrica se basan en las mismas unidades fundamentales, en el primer caso aglutinadas en una confluencia aparentemente «azarosa», en el segundo caso «interrelacionadas» en un «todo pautado». Según Simonton el ordenador también deja meridianamente claro que «el proceso de permutación continúa ininterrumpidamente». Cabría añadir que, además, es infinitamente elástico, hasta el punto de que sienta las bases para la elaboración de un nuevo tipo de *Gesamtkunstwerk*, es decir, una única obra que incorpora todas las artes y, así, no es ni exclusivamente visual, verbal o auditiva, ni exclusivamente espacial o temporal, sino todo a la vez. El último vídeo digital de Hans Breder –que incluye poesía, pintura, música y escultura corporal de un modo exquisitamente concentrado y resumido– es una obra maestra del

Copyrighted material

Gesamtkunstwerk; en mi opinión, al mismo nivel que las retablos portátiles personales de la Edad Media. Esto sugiere que el ordenador portátil y el arte digital portátil que posibilita –quizás en especial, el arte digital en forma electrónica que facilita la comunicación-transmisión-distribución– es el santuario íntimo de la creatividad personal.

En efecto, la obra de arte digital no es exactamente como la obra de arte física, sino que tiene un peculiar estatus desencarnado, «transcendental». Permítaseme ir, quizás absurdamente, más allá: la cuadrícula de la pantalla de ordenador es la versión posmoderna de la cuadrícula que tradicionalmente establecía la perspectiva y aislaba la figura en el espacio sagrado. Implica la misma geometría universal, con sus proporciones ideales –refinadas con gran precisión– que aparece en los planos y alzados cuadriculares de la arquitectura renacentista. Esto sugiere que el ordenador marca el inicio de un nuevo Renacimiento de la producción artística. Como el artista del Renacimiento, el artista digital debe ser un artesano instruido –un artista que tiene que aprender un oficio al mismo tiempo material e intelectual– en un momento en el que buena parte del arte parece falto de talento y pseudointelectual, esto es, carente de rigor lógico tanto interna como externamente. Creo que el arte digital supone una nueva esperanza para el arte en una época en la que los medios tradicionales parecían haber agotado su potencial –a pesar de su indudable utilidad como medio de expresión individual y de lo socialmente significativos que

Copyrighted material

siguen siendo– y por tanto suponen una nueva forma de revitalizar los medios tradicionales. Esto es inseparable de la racionalización de la matriz de sensaciones vibrantes –cada una de las cuales es lo que Husserl llamó un «punto-ahora» o «impresión» de tiempo, o lo que Leibniz llamó una pequeña percepción en un continuo temporal– a través de la cuadrícula de píxeles. Esta hiperobjetivación permite su manipulación y combinación en innumerables configuraciones. Pese a que se rige por lo que cabría denominar las reglas del juego del ordenador, esta manipulación artística deliberada –distinta del descubrimiento de patrones preexistentes de sensaciones vibrantes que se observa tanto en Manet y Cézanne como en Soutine y Balla– es peculiarmente libre y juguetona. El artista ya no se ve confinado a sus configuraciones familiares, sino que puede inventar fantásticas nuevas configuraciones plagadas de sensaciones inusualmente emocionantes y que generan una profunda alteración de la conciencia. El ordenador no es un nuevo instrumento para hacer antigua arquitectura, pintura o escultura. La arquitectura digital, la pintura digital y la escultura digital –todas ellas presupuestas en el dibujo digital que utiliza los algoritmos «incrustados» del ordenador– son nuevas formas artísticas con un potencial estético, creativo y visionario inesperado y, en parte, aún inexplorado.

Copyrighted material

COLOQUIO CON DONALD KUSPIT

Copyrighted material

Público: *Ha comenzado hablando de dos tipos de sensaciones –ópticas y táctiles– pero después sólo ha hecho referencia a las sensaciones ópticas. Incluso al final, cuando se ha centrado en el vídeo, ha hablado de texturas, pero de texturas ópticas.*

Donald Kuspit: Bernard Berenson, el gran erudito e historiador del arte, distinguía entre óptico y táctil y, de hecho, existe toda una tradición estadounidense de arte óptico. Sin embargo, no creo que esa distinción sea totalmente precisa. La proyección del color en las obras de arte óptico de, por ejemplo, Morris Lewis, es un fenómeno óptico y táctil al mismo tiempo. Sólo lingüísticamente se pueden separar ambos aspectos: lo que vemos es tangible, por así decirlo, tal y como resulta manifiesto en la obra de Noland o Rothko. En el arte digital se aprecia cómo el color se proyecta y parece volver el espacio tangible y creo que eso es parte de lo que origina el

Copyrighted material

color. Puede parecer una teoría muy confusa, pero se ajusta bastante a la fisiología de la percepción del color. En las artes visuales tendemos a pensar en términos puramente ópticos, pero el gran arte siempre tiene esta cualidad de proyección; el artista sabe cómo hacer que algo sobresalga, darle una especie de presencia virtual.

P: *Indudablemente parece que nos encontramos en un momento de cambio que se podría equiparar con la irrupción del impresionismo o el cubismo. Pero, en mi opinión, existe una gran diferencia: la pérdida del mundo material. ¿Cree usted que realmente estamos en otro mundo? ¿Está desapareciendo el mundo que conocíamos?*

DK: Filósofos e informáticos han afirmado que el mundo material ya no importa tanto como antes. La ciencia ha hecho posible que se produzca un colapso del tiempo y el espacio. Por poner un ejemplo banal, aquí nos enteramos al instante de las noticias sobre la bolsa de Nueva York, y en Nueva York se enteran al instante de las noticias sobre la bolsa de Madrid. Es como si el espacio hubiera desaparecido. El triunfo sobre el tiempo y el espacio es una de las grandes aportaciones de la ciencia y la tecnología, pero no creo que lo hayamos asimilado todavía.

Por otro lado, es cierto que en el mundo del arte el desarrollo de nuevos instrumentos siempre ha conllevado algún tipo de innovación artística. Sin embargo, no está claro que esté

Copyrighted material

sucediendo lo mismo en el caso del arte digital. El impresionismo habría sido imposible sin el tubo de pintura portátil. Por primera vez, los artistas que pintaban paisajes no necesitaban hacer un boceto e irse luego al estudio a moler los pigmentos y componer el cuadro, sino que podían ir a la localización con su tubo de pintura que utilizaban allí mismo. De hecho, hay teorías que sostienen que los movimientos gestuales, como el expresionismo, se deben al tubo de pintura que el artista vuelca sobre el lienzo. Así que su supuesta espontaneidad sería, en realidad, la espontaneidad de ese tubo de pintura. Yo soy de los que creen que el cine es, en cierta medida, responsable de la irrupción del cubismo. La primera película se exhibió en París en 1895 y diez años después surgió el cubismo. En aquella época los proyectores funcionaban a manivela: cuanto más rápido la movías, más rápido se movían los actores de la película, de modo que surgían planos de imágenes que se superponían. Imagino que algo parecido sucederá con el arte digital

P: *En el sistema idealista de las artes la poesía ocupaba el lugar más elevado a causa de su capacidad para disolver la materia y sustituirla por un espíritu que se daba sentido a sí mismo. Pero si ahora las categorías de materia y espíritu se están disolviendo en el nuevo contexto electrónico, ¿qué papel puede desempeñar la poesía en el interior de las artes digitales? ¿Acaso el propio lenguaje se verá sustituido por un puro juego matemático en el que la poesía no tiene lugar?*

Copyrighted material

DK: Esta pregunta me resulta personalmente interesante, porque me considero poeta, además de crítico e historiador del arte. Creo que la poesía tiene que integrarse en una nueva obra de arte global, que es hacia donde creo que se dirige el mundo del arte. La tendencia dominante entre los videoartistas digitales que yo conozco es trabajar con compositores de música electrónica, escritores, etc. Al mismo tiempo, me encantan los anacronismos: el poema es un modo de tratar ciertas emociones y todavía hay espacio para la interpretación poética, para alguna respuesta intuitiva de origen divino. Creo que existe una especie de poesía visual.

P: *Me llama la atención su optimismo respecto a los cambios artísticos que generan las transformaciones tecnológicas. Pero cuanto mayor es el avance tecnológico, mayor es también la posibilidad de manipular la realidad. El hombre siempre se ve tentado de utilizar la tecnología de un modo perverso. ¿Dónde estaría el límite?*

DK: Yo no hablaría tanto de manipulación –de manipulación política, al menos– como de una búsqueda de nuevas combinaciones que pueden alterar la conciencia. Todo gran arte nos proporciona una nueva percepción de lo que creemos que ya sabemos. Coleridge lo dijo de una manera muy bella: «El objetivo del arte es encontrar la manera de trascender el día a día». Y Proust afirmó: «No hay nada nuevo, hay nuevas formas de verlo», es decir, nuevas formas de conciencia. Creo que las posibilidades electrónicas de combinación y

Copyrighted material

manipulación dan lugar a una ampliación de nuestra percepción. No hay aspectos estrictamente positivos y negativos, uno de los grandes descubrimientos de la modernidad es que todas las perspectivas son relativas. Por supuesto uno puede dejarse dominar por una perspectiva, pero no hay duda de que existen otras. Las nuevas tecnologías ofrecen nuevas oportunidades de intervenir en el ámbito público desde otra perspectiva. Ahí está el fenómeno de las bitácoras: personas que navegan por Internet y ofrecen su propio punto de vista sobre las noticias. Muchos artistas digitales quieren intervenir visualmente en la cultura y, poco a poco, están desarrollando una cultura visual alternativa a la cultura mediática de Hollywood. Muchos de ellos no sienten el menor vínculo con el cine convencional e investigan nuevas posibilidades visuales. Hay toda una cultura visual alternativa en Internet, un universo paralelo al que conocemos como cultura artística. No veo nada malo en la manipulación; en la búsqueda de nuevas posibilidades. La creación *ex nihilo* no existe, pero sí la combinación, reordenación, composición...

P: *¿Cómo se puede conjugar la formación artística digital y la formación artística tradicional? ¿Se deben simultanear ambas formaciones?*

DK: Sí. Creo que la mejor escuela de arte del siglo XX fue la Bauhaus, es decir, una academia en la que lo primero que aprendes es lo que ya se ha hecho. En la Bauhaus, durante el primer año lo único que se aprendía era a manejar los mate-

Copyrighted material

riales. Así que, en mi opinión, en las escuelas de arte de hoy se debería aprender de todo. En la Escuela de Artes Visuales de Nueva York ya hacen esto y el Instituto de Arte de California está en camino de hacerlo también. Los estudiantes no sólo deben aprender a usar el ordenador, también deben saber manejar el lápiz y el pincel. De hecho, muchos de los artistas jóvenes que conozco se ganan la vida con el ordenador, trabajando como diseñadores gráficos o industriales, lo que ha dado pie a una confluencia muy interesante entre el diseño industrial y lo que se conoce como gran arte.

Copyrighted material

VÍDEO Y ARTE DIGITAL

REALIDADES VIRTUALES E INFLEXIONES DIGITALES: LA APROPIACIÓN DE LOS NUEVOS MEDIOS

Mark van Proyen

Copyrighted material

Esa curiosa entidad ectoplásmica que, a menudo con demasiada ligereza, se denomina «arte digital» es el reflejo inevitable de la aparición en pleno siglo XXI de una incipiente cultura telemática de la red global. Si el arte digital pretende adquirir relevancia histórica tendrá que tener en cuenta, tácita o explícitamente, las implicaciones socioculturales y psicoculturales de esta red, del mismo modo que el mejor videoarte de la década de los setenta (pienso en la obra de artistas como Vito Acconci, John Baldessari y Bruce Nauman) se enfrentó, implícita o explícitamente, a la repentina omnipresencia de la televisión, que se convirtió en la metáfora dominante del supuesto modo de vida de un mítico «nosotros». En otras palabras, el videoarte adquirió relevancia artística a base de usar los instrumentos de generación de imagen videográfica para subvertir dialécticamente los presupuestos y los procedimientos de la televisión. Eso

Copyrighted material

es precisamente lo que cabría esperar de un arte digital capaz de afrontar las sutiles implicaciones sadomasoquistas de la expresión «World Wide Web» de un modo que revelara sus contradicciones y presupuestos ocultos. Para ser sincero, no estoy en absoluto seguro de que hayamos presenciado la aparición de ningún tipo de arte digital que haya acometido esta tarea, pero algunos de los ejemplos que examinaré indican que, al menos, el asunto se encuentra en fase de difusión.

Desde luego, existen diferencias mitográficas entre la aldea global capitalista de la era del vídeo y las redes de información hipercapitalistas de nuestro mundo feliz digital. Una de las más obvias apunta a la manera en que el mundo de la televisión creó y difundió una pueril cultura de la celebridad que ha hipnotizado eficazmente la política mundial durante cerca de cinco décadas. No obstante, cabe señalar el modo en que, a la sombra de esta *folie en masse*, los avances tecnológicos han alentado la creación de una plétora interminable de redes *narrowcast*[1] en las que resulta perspicua la invisibilidad omnipresente del operador de sistemas anónimo y omnisciente que observa sin ser observado. Desde la perspectiva de los modelos macrosociales y de sus reflejos artísticos, es menos interesante la vacuidad hipervisible del culto televisivo a la celebridad por la celebridad que la posibilidad de un

1 Las redes *narrowcast*, como la televisión por cable, envían datos a una lista concreta de destinatarios, a diferencia de los sistemas *broadcast*, como la radio o la televisión convencionales, cuya señal puede ser recibida por cualquiera que disponga de un aparato receptor [N. T.].

Copyrighted material

cambio tanto de esta invisibilidad omnipresente de la piratería de la información que adopta la forma amo/esclavo como de los sistemas de seguridad humanos que protegen los flujos de datos. Esta es, en resumidas cuentas, la diferencia, pero también el verdadero dilema: la elección entre unas pocas organizaciones mediáticas controladas por empresas que compiten por la atención del mínimo común denominador social o una interminable cantidad de entidades *narrowcast*, islas incomunicadas absurdamente particulares y mecanizadas; una legión de incontables voces en la jungla cibernética, por así decirlo, que piden a gritos una salvación que nunca llega porque nadie escucha, evalúa o presta interés alguno.

En 1984, un año de mal agüero, se hizo popular una canción de Thomas Dolby cuyo estribillo decía así: «¡Me cegó con la ciencia!». El ripio sonaba especialmente irónico en un momento en el que el ordenador personal se acababa de convertir en un aparato cotidiano. No resulta difícil imaginar a Dolby como una especie de médium del espíritu de aquel William Blake que criticaba a voz en grito la desalmada impersonalidad del universo racional, semejante al mecanismo de un reloj, que Isaac Newton defendió tan convincentemente a mediados del siglo XVIII. La metáfora del reloj remitía claramente a los avances en la precisión mecánica que caracterizaron la época de Newton, de modo que se puede entender las protestas de Blake como las arengas de un profeta autoproclamado que advertía sobre la llegada de falsos dioses tecnológicos recibidos con excesivo alborozo. Con

Copyrighted material

el estribillo de Dolby como lema, plantearé una doble pregunta. ¿Hasta qué punto el mundo del arte contemporáneo está cegado por un determinismo tecnológico superficial e incluso falso? Y, si admitimos esa ceguera, ¿qué es lo que nos estamos perdiendo?

Trataré de responder a estas cuestiones desde la perspectiva de alguien que vivió y trabajó durante tres décadas en el epicentro de la revolución digital: la bahía de San Francisco, sede de centros avanzados de investigación tecnológica como Xerox PARC, Apple Computers y Adobe Systems. Si queremos desarrollar algo parecido a una conciencia histórica de esta reciente y amplia transformación del paisaje sociotécnico, la zona situada a cincuenta kilómetros al sur de San Francisco, que se conoce como Silicon Valley, debería considerarse como el principal centro de innovación del paradigma digital hoy dominante.

Como ocurre en cualquier lugar al que llega un auténtico aluvión de dinero en un periodo de tiempo relativamente corto, la zona de la bahía de San Francisco ha sido objeto de inversiones bancarias a gran escala y se considera el centro más dinámico del mundo por lo que toca a la práctica del derecho de la propiedad intelectual, cuya complejidad no cesa de incrementarse a resultas de la necesidad de proteger fuentes de beneficios basadas en una sucesión de códigos intangibles que, en teoría, se podrían replicar y distribuir por todo el mundo en un milisegundo. Una de las ventajas de vivir y

Copyrighted material

trabajar en este lugar es que proporciona una perspectiva diáfana del cisma que existe entre el mito y la realidad del motor económico que impulsa esta «revolución digital». En mi caso, la imagen de ese motor es particularmente nítida, ya que conozco íntimamente sus engranajes humanos: técnicos bien educados (y pagados), trabajadores poco reconocidos en la laberíntica hacienda de nuestro mundo feliz. Intentaré incorporar su punto de vista en las observaciones que haré a continuación a fin de arrojar luz, quizás de un modo encantadoramente cínico, sobre lo que percibo como un exceso de autocomplacencia que ha servido para distraer la atención del mundo del arte y alejarlo de asuntos más apremiantes, como la supervivencia de su propia autonomía profesional.

La tecnología digital, vista a través de los ojos de quienes trabajan con ella a diario (y no a través de las miopes lentes del mundo del arte institucional), sorprendería a cualquiera. A menudo se olvida que a mediados de la década de los setenta un grupo de informáticos e ingenieros electrónicos pasaron varios meses en el centro de investigación de Xerox en Palo Alto desarrollando innovaciones como el lenguaje de programación *PostScript* y la interfaz gráfica interactiva. Tan sólo unos años antes, los Laboratorios Bell patentaron el prototipo del chip MOS. De este modo, se creaba la posibilidad de miniaturizar circuitos electrónicos complejos. En la actualidad seguimos presenciando avances en el diseño de chips y, de hecho, el surgimiento de la nanotecnología ha alejado la perspectiva del final del desarrollo continuado de chips cada

Copyrighted material

vez más eficientes. Pero, por incomprensible que resulte ahora, lo cierto es que en la década de los setenta los directivos de Xerox consideraron que estos avances eran económicamente irrelevantes y permitieron que pasaran al dominio público como propiedad intelectual de libre acceso. Apenas una década después, existía unanimidad en que se trataba de los componentes básicos de un mundo feliz construido alrededor de un nuevo aparato doméstico que pronto sería tan omnipresente como los televisores en la década de los sesenta. Ni qué decir tiene que ese aparato era el ordenador personal con la plétora de aplicaciones que lo acompañaban.

Dicho esto, resulta fácil ver la relación que existe entre el laboratorio de Xerox PARC y la historia de la tecnología digital, la misma que se puede establecer entre Kitty Hawk en Carolina del Norte y la historia de la aviación. Sin embargo, cabe ir más lejos y señalar implicaciones culturales más amplias: lo que sucedió en Xerox PARC tuvo consecuencias más importantes que las innovaciones de Orville y Wilber Wright. Para apreciarlo basta con tomar en consideración el modo en que las herramientas digitales han afectado al trabajo de arquitectos, editores, militares, gerentes de fábricas, taxistas y académicos para convenir con Kevin Kelly, cofundador de *Wire Magazine*, en que este reciente capítulo de la historia de la tecnología no es simplemente el más importante desde la revolución industrial, sino que tal vez sea el más significativo desde la invención de la agricultura en el neolítico, hace unos diez mil años. Bien podría ser que esta

Copyrighted material

afirmación fuera una hipérbole inducida por el mercado, pero su poder de seducción es notable. Pensemos en la tentación de entender la historia del arte desde el punto de vista del determinismo tecnológico, desde una metanarrativa esencialista indiscernible de, por ejemplo, un tipo de argumentación simplista que imputase la aparición de la escultura clásica grecorromana a las mejoras metalúrgicas que posibilitaron la fabricación de nuevas herramientas, o que considerase que todo el corpus pictórico renacentista no es más que un epifenómeno de la invención de la perspectiva lineal por Leon Battista Alberti. De igual modo que ninguna narrativa del progreso tecnológico puede dar cuenta de la particularidad de estos momentos históricos, la relación entre las nuevas tecnologías y el arte contemporáneo no se puede reducir a una ecuación elemental que vincule la invención de herramientas novedosas y la aparición de nuevos procesos creativos.

Insisto en mi argumento principal. Tal y como ocurría con el arte anterior, el núcleo de la cuestión reside en el tejido social de nuestro mundo tecnológico. Si queremos emprender seriamente una investigación acerca del valor del arte digital, debemos tener en cuenta el modo en que ilumina los contornos emergentes de esa textura social. Esto significa que cualquier análisis del arte digital desde el punto de vista de la especificidad de los medios que emplea o de la historia del desarrollo técnico, no sólo resultará erróneo, sino que las tesis en defensa de su relevancia cultural dependerán de

Copyrighted material

las innovaciones técnicas más trascendentales de la historia tecnológica y financiera de la «revolución informática». Así, al leer el siguiente fragmento de Olia Lialina, debemos preguntarnos no sólo sobre el tipo de mundo que se describe, sino también sobre el tipo de mundo que se espera. El texto hace referencia a la subcategoría del arte digital conocida como *net.art*, pero tiene implicaciones obvias para cualquier proyecto artístico que emplee una nueva tecnología:

> El valor del *net.art* puede aumentar con los desarrollos teóricos. Se trata de una idea plenamente asumida en el caso del *media art*, el ciberarte, el videoarte o el arte contemporáneo, pero no en el de Internet, con su estética, su estructura o su cultura. Las obras de los *net.artistas* no se analizan comparándolas entre sí. Se nos ve siempre desde una perspectiva externa, una perspectiva que intenta situar las obras de arte autóctonas en línea en el marco de una serie de expresiones artísticas con una larga historia y teoría autónomas[2].

El uso del adjetivo «autóctonas» delata la orientación esencialista de Lialina y sugiere tres críticas. La primera apunta a su nostalgia neomodernista por una autoridad indefendible que se deriva de la especificidad de los medios (confieso mi sorpresa ante la adscripción de Lialina a una idea que en el campo de la pintura y la escultura se descartó hace casi trein-

2 Véase Olia Lialina, «*Rhizome_Raw: Cheap Art*» en *http://www.rhizome.org* (*Accessed*, 19 de enero de 1998).

Copyrighted material

ta años). La segunda es que Lialina parece olvidar la propia esencia de ese *net.art* cuya definición específica está buscando: su potencial para mostrar una impresionante resistencia a cualquier especificación categorial, algo que lo dota de una capacidad sin precedentes a la hora de desbrozar el camino para abrirse a actualidades emergentes. La tercera crítica se concreta en la pregunta de por qué las categorías del *net.art*, del arte digital, o del ciberarte, deberían estar ausentes de la larga historia de los logros artísticos a diferencia de, por ejemplo, el cine o la fotografía. Por supuesto, invocar esta historia de logros artísticos obliga a preguntarse «¿qué logros?»; y sospecho que la respuesta más honesta que podría dar Lialina apuntaría a una manera de hacer *net.art* digna de estar presente en los museos, reforzada por sus propios criterios jerárquicos de coleccionabilidad que le proporcionen estabilidad en el reino de los muertos vivientes de los fetiches institucionalizados. En otras palabras, Lialina desperdicia una auténtica oportunidad para el *net.art* en particular o para el arte digital en general. Esta oportunidad radica en su potencial para convertir el interior de los museos en un lugar irrelevante por lo que toca a la interminable proliferación de zonas de afinidad virtuales donde gente con ideas similares establece dialógicamente las normas idiolécticas de sus comunidades desiderativas ajenas a una supervisión administrativa que se percibe como intolerable. En 1949 una luminaria como André Malraux profetizó este fenómeno. Malraux consideró que la fotografía permitía crear un museo virtual sin paredes, es decir, un intermina-

Copyrighted material

ble banco de imágenes que cualquiera pudiera usar y combinar a fin de crear sus propias adiciones «babilónicas».

Como hijo del mundo del museo que soy, no sé hasta qué punto estoy dispuesto a aceptar ambos puntos, pero si los museos quieren seguir siendo instituciones viables en el mundo posmoderno, tendrán que prestar cada vez menos atención a los parámetros propios de cualquier medio (que, en la coyuntura histórica actual, son poco más que los parámetros de sus departamentos internos) y más al despliegue de imágenes ambiguamente persuasivas, ya sean de naturaleza idealizadora o antiidealizadora. En mi opinión, toda forma artística es un ejercicio de retórica confesional dirigido a la construcción colectiva de modelos públicos de subjetividad, bien por medio de su encarnación en una forma epifánica o idealizada, bien llamando la atención sobre la irracionalidad coercitiva de las precomprensiones tácitas. Si se les da la oportunidad, los museos pueden cumplir una función importante al articular estas tareas aparentemente opuestas y canalizar diferentes tipos de información. Pero para acometer esta labor como es debido tendrían que ser capaces de demostrar convincentemente su neutralidad desinteresada, que es precisamente la posición que han abandonado para convertirse en los focos de atracción de la actual industria global del turismo cultural.

Así que, dada la importancia de esta circunstancia, parece claro que la debilidad del arte digital es también su mayor fuerza, y que es su facilidad para abrir nuevos canales de

Copyrighted material

pura información lo que debe perdurar o perecer en el gran mercado de las ideas donde todos parecen vender pero nadie comprar. Esto es una virtud considerable porque crea una situación en la que el propio acto de comprar podría quedar obsoleto, pero es también una debilidad porque podría igualmente dejar anticuada la propia idea de una persuasión social participativa, convirtiendo la realidad existente en un *fait accompli* de la preordinación administrativa. La imagen distópica del operador del sistema como un «superadministrador» siempre ronda la superficie de las expresiones artísticas que emplean medios novedosos, dada la naturaleza altamente institucional y capitalista de su producción. Las fantasías acerca de los supuestos beneficios democráticos de los nuevos medios y las estructuras igualitarias que fomentan siempre se ven limitadas por esta clase de imágenes.

Después de estos saltos peripatéticos entre las historias del desarrollo financiero, tecnológico y museológico, debemos formular una pregunta destinada a quedar sin respuesta: ¿Son capaces los museos de dar cabida a las diversas tensiones que existen entre la mayoría digital y la minoría artística?

Antes de nada, me gustaría poner algunas cartas más sobre la mesa. Puede que mi uso del término «revolución» haya dejado entrever ciertas connotaciones sarcásticas. Soy lo suficientemente mayor como para recordar con agrado un tiempo en el que la palabra poseía un sentido marxista capaz de alegrar la triste canción del mundo, y con «alegrar» me

Copyrighted material

refiero a una mejoría en la situación de la mayoría de los habitantes del planeta y no de un grupo aislado de inversores bancarios y tecnócratas con más códigos que neuronas en el cerebro. Una y otra vez se nos ha dicho que la tecnología digital alcanzaría inevitablemente este viejo objetivo, y para corroborarlo se nos remite a las legiones de adolescentes adictos a los mensajes de móvil en Lagos o Río de Janeiro que, por otro lado, confirman la idea de McLuhan de un mundo convertido en una aldea cada vez más interconectada que, con el tiempo, erosiona las fronteras entre naciones y clases. Esta imagen, ya convertida en un lugar común, me recuerda cierta observación que en su día hizo Andy Warhol, no la conocida frase acerca del cuarto de hora de celebridad universal, sino aquello otro de que no era el comunismo sino el capitalismo el que más estaba contribuyendo a hacernos iguales a todos. Sin lugar a dudas, así ocurrió en el periodo que transcurrió entre la caída del Muro de Berlín en 1989 y los ataques terroristas contra las Torres Gemelas en 2001. Pero, ¿sigue siendo esto cierto? Aunque la tecnología digital ha hecho el mundo más pequeño, apenas ha hecho nada para aliviar la pobreza real y el sufrimiento de la mayoría de los habitantes del planeta. De hecho, dado que su consecuencia más importante hasta el momento ha sido un aumento exacerbado de las tecnologías de la automatización, de la vigilancia, de la contabilidad administrativa y de la creación por parte de los medios de comunicación de espectáculos rimbombantes, podríamos decir, no sin razón, que ha contribuido tanto a corroer las reglas de la democracia como a aumentarlas. De modo que,

Copyrighted material

para poder identificar correctamente la posición del arte dentro del tejido social de la era digital, hay que describir tanto sus vertientes optimistas como las pesimistas. Al representar la tensión dialéctica entre las dos, tal vez encontremos algo parecido a una síntesis.

Erik Davis es el teórico que defiende con más elocuencia el punto de vista optimista, y su libro *Techgnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*, publicado en 1998, todavía ocupa un lugar privilegiado en el estante de críticas polémicas del mundo digital. Su tesis resulta particularmente interesante por su descarada orientación metafísica. En su libro establece fascinantes similitudes entre la emergente mente interconectada de la red meganodal y esos estados mentales místicos típicos de disciplinas espirituales como la meditación y la ingestión de drogas alucinógenas. Se trata de una corrección bastante idiosincrásica de la famosa noción de Jean Baudrillard de una inevitable precesión de las simulaciones que se inicia en el reflejo por parte de un significante dado de una realidad básica, pasa por la ocultación y perversión de una realidad básica y el enmascaramiento de la ausencia de una realidad básica y llega, finalmente, al «puro simulacro» en el que no existe relación alguna con ninguna realidad básica. Sin embargo, en manos de Davis, la precesión aboca a un terreno ilustrado ajeno al desesperado nihilismo de Baudrillard. Hay cierta relación entre ambos puntos de vista, en contraste con las «imágenes dominantes de la tecnología de índole industrial» que refle-

Copyrighted material

jan «la autoridad de las élites científicas y técnicas y el valor intrínseco de la eficiencia, el control, el desarrollo tecnológico desenfrenado y la expansión económica»:

> Hoy, un mito nuevo y menos mecanizado ha surgido de la proa de la megamáquina industrial: el mito de la información, de las mentes electrónicas y de las bases de datos sin límite, de las previsiones de los ordenadores y de los archivos de hipertextos, de los sueños absorbentes de los medios de comunicación y de una cultura planetaria de pitidos entrelazada con las redes mundiales de telecomunicaciones [...]. Las tecnologías de la información y de la comunicación son las que más moldean el origen de todas las raíces místicas: el ser humano[3].

Davis utiliza el término «metaverso»[4] como abreviatura para referirse al fotomontaje de la realidad que genera la mente interconectada antes mencionada. De este modo, evoca una imagen platónica de luces virtuales que difunden su verdad divina a través del oscuro y cotidiano túnel de la praxis real. Así, se invita a los interesados a hacer incursiones en el mundo de las infinitas posibilidades que existen entre un todo virtual omnipresente y la nada en fase de desaparición característica de la existencia diaria, «elevándose», por así decirlo, a ese alto promontorio de la «pura

3 Erik Davis, *Techgnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*, Nueva York, Three Rivers Press, 1998, pp. 3-4.

4 Ibid., p. 5.

Copyrighted material

futuridad» que Jeremy Gilbert Rolfe ha denominado «sublimidad tecnológica», un mundo de «tecnocapitalismo desbocado» con el poder de imponer una «simultaneidad» que resulta «aterradora a causa de la ilimitada incognoscibilidad de su potencial»[5]. Así, vemos los espantosos espectros de la «naturaleza ilimitada» de Edmund Burke traspuestos a la contemplación de una interminable amplitud de banda y de discos duros cuyos terabites crecen exponencialmente, lo que nos conduce a presenciar una ruptura total entre el mundo virtual de posibilidades ilimitadas y un mundo real de opciones básicas que están siendo gradualmente extirpadas de la realidad. La única pregunta que queda por formular es quién hará funcionar esta máquina mientras los cibernautas activados artificialmente entablan agradables conversaciones con los extraterrestres.

Merece la pena mencionar que todo el libro de Davis está salpicado de pasajes que ponen en duda la viabilidad de su ambiguo proyecto de conectar modos de ser espirituales y tecnológicos, si bien en ocasiones sólo cumplen una función retórica y enfática. Así, por ejemplo, según Davis «el sentido común nos dice que el misticismo tiene que ver con la tecnología tanto como el graznido de los cisnes salvajes en el crepúsculo con el ritmo de *Rock-'em-Sock-'em Robots* [pero], como

5 Jeremy Gilbert Rolfe, «The Visible Post-Human in the Technological Sublime», en *Beauty and the Contemporary Sublime*, Nueva York, Allworth/ SVA Press, 1999, p. 23.

Copyrighted material

mostraremos, [...] en ocasiones los impulsos místicos colonizan las tecnologías que supuestamente ayudaron a borrarlos del mapa»[6]. En otras palabras, el libro de Davis asocia la emergente hiperred global con una conciencia de Dios arquetípica y colectiva que lo conecta todo espiritualmente. Sin duda, se trata de una idea trascendental que ilustra el mundo de la información incorpórea a través de un pincel místico que percibe un *satori* budista al acecho detrás de cada píxel.

A lo largo de todo el libro, Davis mide sus palabras y nunca exagera sus elocuentes observaciones. Por ejemplo, le gusta mucho la palabra «transformación», pero pone buen cuidado en no conectarla con términos tales como «evolución» o «destino manifiesto», lo que indica que entiende la tecnología en términos no de menos y mejor sino de diferencia y posibilidad. De cualquier forma, este es el punto de vista optimista, a medio camino entre Marshall McLuhan y Baba Ram Dass, que se popularizó en San Francisco durante aquellos vertiginosos años de 1997 y 1998, en el momento álgido del bum de las «punto com» cuya estrepitosa caída se produjo en otoño de 2000. Dada esta circunstancia, cabría entender el libro de Davis como una legitimación de la fugaz promiscuidad financiera de los inversores bancarios y sus afiliados, los encargados de cotizar por primera vez en bolsa las acciones de una compañía, pero, como suele decirse, todo lo bueno tiene un final. La caída fue violenta, y sus ingratas

6 Davis, op. cit., p. 2.

Copyrighted material

implicaciones quedaron de manifiesto un año después con el ataque terrorista contra las Torres Gemelas. En el gélido contexto de las exigencias xenófobas de seguridad nacional y las aventuras militares en Oriente Medio, la cháchara optimista acerca de los dividendos de paz y las aldeas globales parecían remotas y nostálgicas reliquias.

El teórico de los medios de comunicación canadiense Arthur Kroker parece haber sido el autor más clarividente por lo que toca a la relación del universo de la Red con estos acontecimientos. Su libro *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, escrito junto a Michael Weinstein y publicado en 1995, sigue siendo el ejemplo más convincente del punto de vista pesimista sobre los efectos de la tecnología contemporánea. Su libro no es una mera exhortación a los luditas contemporáneos para que rompan sus cadenas de cable coaxial del siglo XXI. De hecho, nos muestra lo imposible que resultaría, lo absurdo que sería pensar que podríamos hacerlo y cómo esa absurda imposibilidad nos ha acompañado durante más tiempo de lo que muchos de nosotros estaríamos dispuestos a admitir. En lugar de ello, Kroker nos ofrece una imagen absolutamente deprimente de nada menos que la desaparición de la volición humana; lleva la teoría posmoderna un paso más allá para mostrar cómo entidades tales como el sujeto humano, el estado-nación y la familia están próximas a convertirse en nodos epifenoménicos, en fantasmas y subfunciones de la propia Red, y postula la oscura inexorabilidad de un universo poshumano. La definición inicial de

Copyrighted material

Kroker, expresada con la sintaxis de un mantra diabólico, dice así: «La teoría de la clase virtual: su objetivo es la adaptación cultural a la tecnología; la consolidación política [en torno a los objetivos de la clase virtual], su método; el sistema nervioso multimedia, su repetidor; y [nuestra] desaparición en las puras virtualidades, su destino extático»[7]. Desde luego, supera con creces la máxima más antigua y más obvia que circulaba antes de la Segunda Guerra Mundial, el eslogan de la Feria Mundial de Chicago de 1933 que nos recordaba que «la ciencia descubre, la industria aplica y el hombre se ajusta».

Desde el punto de vista del humanista tradicional, estas palabras y sus ingratas implicaciones tienen un impacto revelador apocalíptico, apuntan a una especie de final definitivo a los diversos finales de asuntos tales como el arte, los sistemas políticos y el yo. Cada vez que parece requerirse una buena dosis de optimismo, Kroker canaliza el impertinente cinismo de Diógenes de una manera particularmente implacable. A modo de ejemplo, cabe citar la siguiente opinión acerca de la realidad emergente de la política del siglo XXI:

> El propósito de la «política pública» es hacer que la carne se adapte a la Red. El mayor proyecto se encuentra más allá de la política, la trasciende: consiste en conectar los cuerpos a la Red. Que todo el mundo esté conectado a la máqui-

7 Arthur Kroker y Michael A. Weinstein, *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, Nueva York, St. Martin's Press, 1995, p. 7.

Copyrighted material

> na de la autopista de la información es una inevitabilidad histórica que encomienda a la política la tarea de realizar una actividad de limpieza local alrededor de la Red. Es el «tecnotopianismo» en su forma más pura y cínica[8].

Julia Scher, artista afincada en Nueva York, ha explorado con éxito las implicaciones krokerianas de la relación entre arte contemporáneo y tecnología. Ha presentado su instalación, *Predictive Engineering*, en el Museo de San Francisco no una vez sino dos: una en 1993 y otra en 1995, cuando el museo se trasladó a su nueva sede diseñada por Mario Botta. Una de las características principales de esta instalación compuesta de diversas pantallas es el secuestro del propio aparato de seguridad del museo, lo que permite a los espectadores observar las múltiples imágenes de las idas y venidas de otros visitantes del museo (y las suyas, por supuesto). En estas secuencias aparecen imágenes furtivas de gente desnuda que corretea y que parece moverse sigilosamente por el museo, un poco como coyotes asustados que intentaran evadir el sistema de vigilancia. La instalación se completa con una escalofriante e impasible voz en *off* femenina: «Intrusos. Sector cuatro», «Responde equipo naranja», «La temperatura está tres grados por encima de lo normal», «Presión del aire estabilizada».

8 Ibíd., p. 23.

Copyrighted material

La voz impasible llama particularmente la atención porque suena como si estuviera generada por ordenador. Se trata de un sonido familiar para cualquiera que se haya adentrado en los laberínticos menús de los contestadores automáticos. Pero, al mismo tiempo, también emplea un tono maternal y tranquilizador, como si la alerta de seguridad estuviera dirigida a la protección de niños pequeños en peligro de ser atacados por insectos. De este modo, se coloca a esos visitantes de museos en el papel de niños necesitados de protección tecnológica frente a un estado de naturaleza reducido al estatus de una rutinaria alarma de seguridad.

Muchos de los visitantes de la instalación de Scher recordaron las observaciones de Michel Foucault acerca del panóptico de Jeremy Bentham en *Vigilar y castigar*. La asimilación del museo moderno y la prisión de máxima seguridad resultó muy ilustrativa para aquellos a quienes nos gusta pensar en los museos como complejos patios de recreo para mentes educadas. En vez de eso, la artista nos mostró los museos como un foco de atracción sobreadministrado cuya función es la gestión de grandes poblaciones. De este modo, contribuyó decisivamente a la crítica de la entonces aún emergente realidad del turismo cultural, que se ha convertido rápidamente en el patrocinador de las artes más importante del siglo XXI. Resulta interesante señalar que, aunque la instalación de Scher se presentó dos veces como exposición individual en el SFMOMA, tanto ésta como otras obras similares estuvieron ausentes de la malograda exposición 010101 que el

Copyrighted material

museo organizó la primavera de 2001. La exposición no era más que una extravagancia subvencionada por Intel, solemnemente subtitulada «El arte en la era tecnológica» (merece la pena añadir que la obra de Scher tampoco se incluyó en la Bienal de Seúl titulada Media City, ni en la exposición Bitstreams del Whitney Museum en otoño de 2001, lo que proporcionó argumentos a quienes critican las inversiones exentas de impuestos de Intel Corporation en prominentes producciones culturales).

Pese a estas destacadas ausencias, la obra de Scher merece sin duda ocupar un lugar precipuo entre las principales obras de la proverbial charanga en la que se ha convertido el arte digital, aunque sólo sea porque presta atención a la canción que realmente toca esa ubicua orquesta, por no hablar de la agenda oculta de su director invisible. Su obra recoge en términos sencillos las implicaciones psicosociales más profundas de la siguiente observación de Donald Kuspit: «El arte moderno es una dialéctica de maestría y angustia» que se encuentra atrapada en un círculo vicioso: «La angustia pone al sujeto moderno en acción [...] y sus esfuerzos por alcanzar la maestría producen tecnologías heroicas [...] diseñadas para hacer la vida más soportable [...] [pero, paradójicamente] los cambios que producen generan angustia»[9]. Desde este punto de vista, Scher es una

9 Donald Kuspit, *Psychostrategies of Avant-Garde Art*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000, pp. 4-5.

Copyrighted material

artista que pone la tecnología digital y videográfica al servicio de un proyecto que cabría calificar de «realismo administrativo», y que refleja un hecho indiscutible de nuestro tejido social urbano en la era de la tecnología avanzada.

Durante mucho tiempo he pensado que algunas de las reflexiones más lúcidas y sofisticadas acerca de nuestro mundo no tan feliz de la información, que crece cada vez más deprisa y que se hace cada vez más denso, no provienen de intervenciones clarividentes de artistas que «trabajan con la tecnología», sino de creadores que emplean medios relativamente tradicionales y cuentan con la ventaja de mantener una especie de distancia de seguridad respecto a lo telemático. El pintor Lari Pittman, afincado en Los Ángeles, es uno de esos artistas. Desde mediados de la década de los ochenta, Pittman ha pintado cuadros grandes y complejos con una surtida paleta de colores acrílicos electrizantes. Aunque los cuadros de Pittman, al igual que el primer *pop art* –con el que, no sin razón, se ha comparado su obra–, son esencialmente semiopaisajes de su tiempo, la obra de este pintor no se deja tentar por esa clase de ironía anuladora que tranquiliza al espectador mostrándole un comentario acerca de la cultura popular, en lugar de un genuino artículo cultural. Los cuadros hiperrococó de Pittman muestran exactamente esa autenticidad, una réplica asustada y promiscuamente políglota del hórror vacui de un mundo que presencia la evacuación de lo real dentro del mundo de lo virtual. Si las series de latas de sopa y celebridades retro de Andy Warhol nos mos-

Copyrighted material

traban una perversa maquinaria que escupía y replicaba fantasmas de los medios de comunicación, los cuadros de Pittman parecen capturar el momento en el que ese mecanismo queda obsoleto y otros similares alcanzan su plenitud mientras todo parece derretirse bajo el peso de sus propias y excesivas contradicciones. En otras palabras, la obra de Pittman nos traslada más allá del punto donde las calderas del cinismo posmoderno empiezan a reventar. Como escribe Donal Kuspit:

> La réplica perversa, *à la* Warhol y compañía, se ha convertido en el modus vivendi del arte posmoderno. Es la esencia de la *hollywoodización* del arte y la confirmación de su cinismo, del rechazo posmoderno del Arte con mayúsculas. Es la desilusión de los «artistas» con el arte. La réplica perversa es una forma de nihilismo: destruye la tradición que cimenta el arte, y lo hace de un modo que las vanguardias nunca se atrevieron a soñar. Los artistas de las vanguardias se sintieron obligados a adoptar una postura frente a la tradición, tanto si ello significaba dominarla lo suficiente como para poder modificarla como si se trataba de moldearla hasta alcanzar una creatividad aparentemente liberada e independiente. Por el contrario, los artistas posmodernos se muestran indiferentes a la tradición; para ellos carece de sentido luchar contra ella a fin de alcanzar la autonomía, ya que tanto la tradición como la autonomía resultan irrelevantes en el mundo posmoderno, en el que la apariencia presente lo es todo[10].

10 Donald Kuspit, «Avant-Garde, Hollywood, Depression, The Collapse of High Art», en *The Rebirth of Painting in the 21st Century*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000.

Copyrighted material

Siguiendo esta perspicaz afirmación, diría que las pinturas de Pittman nos llevan más allá de las vacías comodidades de la réplica perversa y que las superan (o no) al revelar un momento de pánico ansioso tan intenso que no puede ser aplacado por la esquizoide estética de la réplica perversa. No creo que la tendencia de Pittman a usar composiciones panorámicas convierta su obra en un derivado de la tradición de la pintura paisajística; al contrario, pienso que juega con esa tradición al combinarla con lo que el usuario medio de Internet se encuentra al navegar por la Red: ridículos *pop-ups*, absurdas exhortaciones isométricas y engañosos llamamientos a un tipo de falsa intimidad que nos recuerda el papel que desempeñó la pornografía en la popularización de Internet. Incluso la tipografía circense que aparece en sus pinturas proviene de fuentes *post-script* estándar, y cualquier usuario de informática avisado entiende que posiblemente el complejo dinamismo gráfico de la obra se ha logrado utilizando programas gráficos vectoriales como Adobe Illustrator.

Claramente, las inmersiones pictóricas que Pittman realiza en nuestra nueva hiperrealidad tienen un sabor agridulce. Resultan esperanzadoras y tristes al mismo tiempo, pues reconocen la interpasividad que se oculta tras el circo de signos y opciones que jalonan un mundo supuestamente interactivo que juega con nuestras expectativas y anhelos democráticos, que nunca se cristalizan de modo significativo. En este sentido, su obra parece tener algo en común con

Copyrighted material

algunos de los planteamientos que Donna Haraway presentó en 1985 en *The Cyborg Manifesto*:

> Las disposiciones estructurales relativas a las relaciones sociales de ciencia y tecnología son muy ambivalentes. Sin embargo, la resignación depresiva no es la única actitud posible ante la relación de la mujer a finales del siglo XX con los distintos aspectos del trabajo, la cultura, la producción de conocimiento, la sexualidad y la reproducción. Por razones de peso, la mayoría de los marxismos observan correctamente la dominación y tienen problemas para comprender lo que sólo puede parecer falsa conciencia y complicidad de la gente con su propia dominación en el capitalismo tardío. Es crucial recordar que estamos perdiendo de vista, quizás especialmente en lo relativo a la perspectiva de las mujeres, virulentas formas de opresión [...]. La ambivalencia hacia las unidades interrumpidas mediadas por la cultura de la tecnología avanzada no requiere la clasificación de la conciencia en categorías como «crítica lúcida que establece una sólida epistemología política» frente a la «falsa conciencia manipulada», sino una sutil comprensión de los placeres emergentes, de las experiencias y de los poderes con un importante potencial para cambiar las reglas del juego[11].

Si Pittman y sus muchos imitadores están explotando e imitando las posibilidades de los gráficos vectoriales para hiperfertilizar un bosque de signos que deriva del *pop art*, entonces

11 Donna Haraway, «The Cyborg Manifesto», en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Nueva York, Routledge, 1991, pp. 172-173.

Copyrighted material

las pinturas que Gerhard Richter ha realizado durante los últimos treinta años pueden considerarse su equivalente por lo que a los mapas de bits se refiere: se trata de otro derivado del pop que recupera la ironía mundana de la estética futurista anterior a la guerra. Como sabe cualquiera que esté familiarizado con la ilustración por ordenador y los programas de edición de imágenes, existen dos enfoques fundamentales en la creación de gráficos digitales que, aun sin tomar partido en el viejo debate entre el clasicismo y el romanticismo, reflejan de manera diáfana la distinción que propuso Heinrich Wolfflin entre modos lineales y pictóricos de representación visual. En esencia, los gráficos de vectores son manipulaciones de puntos, líneas y planos al estilo del último Kandinsky. Tienen la ventaja de que se puede aplicar a esas geometrías un conjunto de atributos automáticos que generan un monumental muestrario de efectos visuales. El lado «pictórico» de la moneda digital alude al modo en que las aplicaciones para la edición de imagen basadas en mapas de bits –Photoshop, por ejemplo–, permiten manipular fenómenos visuales como áreas de píxeles organizadas en capas (más que geometrías específicas) y someterlas a innumerables transformaciones de todo tipo. Una de las transformaciones que se usa con más frecuencia es un efecto borroso que disuelve y mueve las configuraciones de píxeles en alguna dirección. Sin duda Richter es el maestro del efecto borroso y esa es precisamente la clave para entender el hilo que une el conjunto de sus proyectos artísticos aparentemente diversos que se ubican en la historia tradicional de la pintura y, al mismo tiempo, van más allá de ella.

Copyrighted material

En un comentario insustancial sobre el arte posmoderno, Arthur Danto afirmaba que «puedes ser un artista abstracto por la mañana, un fotógrafo realista por la tarde, un minimalista por la noche [porque] no importa lo que hagas»[12]. Para muchos, la producción aparentemente heterogénea de Richter constituye una prueba afectada y teatral de la pedestre perogrullada de Danto. Yo no estoy de acuerdo. Hay un aspecto crucial en el proyecto de Richter que le proporciona unidad y permite ver cada obra como un componente de una visión singular. De hecho, hay dos. El primero y más obvio es la consistente suavidad de sus superficies. Sea cual sea el tema o el estilo que captura la aparentemente voluble atención de Richter, su toque pictórico se alza inquebrantable en una zona fronteriza inexplorada entre lo hecho a mano y lo hecho a máquina. Esta constante suavidad de las superficie indujo a un bromista insolente a afirmar que la retrospectiva de Richter que organizó el MOMA en 2002 parecía una tumba enorme en la que todos los cadáveres lucían bonitos cortes de pelo. En un tono más respetuoso, cabe decir de la obra de Richter, que siempre resulta majestuosa y mórbida, a menudo no parece tanto pintura cuanto utilería teatral bien acabada, pensada para ocupar el espacio que se supone que la pintura dejó vacante hace ya mucho tiempo. Esta parece ser la manera que tiene Richter de resaltar y celebrar el poder de la pintura y contener las fuerzas que intentarían

12 Arthur Danto, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, Nueva York, Columbia University Press, 1986, pp. 114-115.

Copyrighted material

asimilarla y criticarla, volviendo las tornas hacia un conceptualismo que pretende demostrar el preeminente poder de la designación (esto es, el lenguaje) para contenerlo todo, incluido a sí mismo. El «gran tema» de su obra es la exploración del abismo insoldable que media entre la (ir)realidad de la experiencia contemporánea y la decreciente posibilidad histórica de que vuelva a surgir un gran tema. Por esta razón, considero que la obra de Richter lidia con el mismo problema que interesó a los futuristas italianos en los años treinta; la cuestión de cómo se podría representar de la mejor manera posible la experiencia de una velocidad que empieza a aumentar más deprisa de lo que puede registrar la sensibilidad humana. Los futuristas registraron esta velocidad en objetos industriales concretos como coches o trenes, en cambio, Richter los recoge en el conjunto de condiciones de la experiencia, en un paisaje en movimiento, por así decirlo. Esta es la verdadera razón que explica por qué la obra de Richter parece estar siempre pintada sobre una fotografía: incluso sus presuntuosas abstracciones no parecen tanto ejercicios de expresionismo abstracto como imitaciones bien diseñadas de un ideal de espontaneidad pictórica en trance de desaparición. Son, además, sofisticados artículos de decoración que muchas empresas lucen a la manera de envoltorios de productos de confitería. En definitiva, son el atrezo perfecto de la consolidación rococó del poder empresarial mundial que marcó la década de los noventa del siglo XX. Se trata de obras con las que uno estaría menos inclinado a entretenerse que a perder el tiempo delante de ellas, lo que

Copyrighted material

en parte explica la atolondrada estima que les profesan los cleptócratas hinchados de botox que componen la «clase empresarial» actual.

Se suele decir que las obras multiestilísticas de Richter investigan la «problemática de la representación», pero esto es poco más que un cliché periodístico y un socorrido recurso docente. Lo verdaderamente importante es que Richter ha encontrado la manera de proporcionar una forma característica y dramática a elementos definitorios de su propio tiempo. Si Manet señaló en primer lugar la emergencia de lo moderno, y Warhol de lo posmoderno, podemos decir sin ambages que Richter recoge nuestra nueva condición emergente de «muertos vivientes aniquilados por un millar de distracciones administradas»[13], una circunstancia única de nuestro tiempo donde lo que pasa por conciencia está sistemáticamente divorciado de la conciencia. Richter alcanza sus mejores momentos cuando arremete contra el instante iconográfico de pánico pétreo que tiene lugar justo antes del final de ese divorcio, o cuando, en el extremo opuesto, pinta como si nunca pudiera haber ninguna conexión entre los dos. Sus obras son siempre inmaduras en la medida en que generalizan excesivamente los *qualia* de la singularidad pictórica, casi como si

13 En el original, «*living death by a thousand administered distractions*». El autor juega con la expresión «*death by a thousand cuts*», traducción inglesa de *Ling Chi*, un método de tortura practicado en la antigua China que consistía en realizar mil cortes en el cuerpo del torturado hasta provocar su muerte [N. T.].

Copyrighted material

Richter buscara hacer simulaciones manuales de reproducciones digitales de otras pinturas. Lo cierto es que sus superficies pulidas ocultan, más que revelan, un toque pictórico. Pero también expresan un deseo de intimidad que casi podría pasar por la propia intimidad. Estos atributos convierten a Richter en el pintor preeminente de la vida posideológica, lo que, por supuesto, refleja la ideología más omnipresente e invasora.

Para entender cómo el arte de nuestra era postideológica responde a la nueva estructura tecnológica de nuestro entorno cotidiano, merece la pena comenzar por la definición de performatividad que propone Judith Butler: «Un modo de hacer que precede al hacedor y al hecho»[14]. Se solía decir que la performatividad –asociada a la teoría de Butler del sujeto como un epifenómeno ilusorio de la construcción discursiva–, o bien estaba autorizada y engendrada por las ficciones regulatorias de un sistema de autoridad institucional, o bien funcionaba de un modo más reflexivo, que cuestionaba la propia existencia de la conciencia personal y recurría a ironías y parodias para subvertir las ficciones antes mencionadas en nombre de unos modos de ser especulativos procedentes de comunidades desiderativas reprimidas.

Por supuesto, esta es una glosa demasiado simplificada tanto de la teoría de Butler como de su conexión con un antiguo

14 Judith Butler, *Gender Trouble: Feminisms and the Subversion of Identity*, Nueva York, Routledge, 1990, p. ix.

Copyrighted material

proyecto vanguardista que se remonta al menos a la época del surrealismo (y que finalmente remitiría a Hegel), pero nos proporciona suficiente material para formular otra pregunta importante: si ahora la moda es la ficción regulatoria que propone modelos de identidad desechables para enmascarar una verdadera panoplia de intereses que establecen el sistema-de-autoridad-del-presente, ¿qué tipo de performatividad subvierte aún su voraz cooptación de las comunidades de deseo que tan a menudo se inclinan por una especie de subversión como preludio cínico de un intento de inclusión institucional? En otras palabras, una vez que cualquier elemento de esa performatividad alcanza la supuesta criogénesis del encuadre institucional, ¿no queda subordinado epifenoménicamente a los imperativos institucionales que, a su vez, se adecuan a los ritmos del *marketing* empresarial y a la industria espectacular del turismo cultural que domina el patrocinio del arte?

Esta pregunta aún acecha al arte contemporáneo. En un mundo artístico donde no se da luz verde a ningún proyecto hasta que no está respaldado por alguna clase de financiación privada, y donde cada vez influye más en la valoración de los logros estéticos el consentimiento empresarial materializado en el patrocinio de marcas como Hugo Boss o Absolut Vodka, resulta curioso que el arte de la pasada década tienda a parecer casi el mismo que el de hace veinticinco años, en la medida en que la aridez de las tendencias neo y/o pseudo conceptualistas de la vanguardia se han dado otra vez

Copyrighted material

de bofetadas, como cabía esperar, con una nueva generación de *patterns-and-decorations* de vocación tecnológica. ¿Acaso este largo *déjà vu* esconde esa clase de desmentido que adopta la forma «la falta de noticias son buenas noticias»? ¿Estamos presenciando un exceso inútil de arte institucional que se presenta a sí mismo como arte anti-institucional? Creo que así es, pero en vez de continuar con este asunto, aprovecharé la oportunidad para comentar dos audaces ejemplos de algo completamente diferente que va mucho más allá de cualquier cómoda repetición de los setenta, ya que también catalogan, resumen y parodian mucho de lo que asociaríamos con el arte de esa década y de la actual. El primer ejemplo es
f. 7-11 el *Cremaster Cycle* de Matthew Barney, que se presentó hace dos años en el Museo Solomon Guggenheim. El segundo es el evento anual conocido como *Burning Man* que, desde 1991, se celebra durante el Labor Day Weekend en el desierto de Black Rock, al noroeste de Nevada. Ambos ejemplos están repletos de implicaciones performativas demasiado numerosas como para catalogarlas aquí o en cualquier otro lugar. Los dos han desafiado radicalmente, aunque de forma muy diferente, las prerrogativas convencionales del marco institucional, precisamente en el momento histórico en el que esos marcos parecen haber perdido su pátina de santidad autoritaria.

Trataré de resaltar las similitudes y diferencias que existen entre ambos ejemplos. Los dos evocan, de manera opuesta, la radiante posibilidad de un nuevo contexto artístico posindustrial. Además, ambos proceden de la gran zona monta-

Copyrighted material

ñosa norteamericana, de modo que poseen cierta afinidad espiritual con las *earthworks* de Michael Heizer, Walter DeMaria o Robert Smithson. La obra magna de Barney se exhibió tanto en el Guggenheim como en el Museo Ludwig de Colonia y convirtió estos espacios en relamidas salas de cine mediante una serie de cinco películas magníficamente complementada con un amplio conjunto de esculturas y fotografías. Estos museos se convirtieron en cines que acogían la representación de una historia que se desarrollaba en otros sitios: en primer lugar en la ciudad natal de Barney, Boise, en Idaho; en concreto, en el Bronco Stadium de la Boise State University (donde, por cierto, Barney soñó una vez con ser *quaterback* en un equipo de fútbol americano).

En el punto más elevado y occidental del estadio se representa un insinuante drama epigramático que adopta la forma de una revista musical de los años treinta. La historia gira en torno a un quinteto de elegantes mujeres de carrera que esperan ansiosas su llegada a un destino desconocido en la cabina de pasajeros de un enorme zepelín. Mientras tanto, bajo la famosa «tabla de la conciencia», su álter ego erótico (Marti Domination) pone en escena un drama humorístico creando trompas de Falopio con fruta robada. Estas configuraciones se reflejan en una revista musical al estilo de Buzzby Berkeley que se representa debajo, en el campo de fútbol. Este contrapunto de escenas pone en juego tropos que evocan tendencias de los años treinta, como la arquitectura funcional y el cine surrealista de Tod Browning, Luis Buñuel y Maya Deren.

Copyrighted material

Estrenado en 1995, *Cremaster 1* apareció un año después de *Cremaster 4*, y es la única de las cinco películas en la que Barney no aparece. Pero si nos atenemos a la secuencia numérica de Barney y no a sus desordenadas fechas de presentación, el ciclo *Cremaster* aparece claramente como una *Gesamtkunstwerk* posmoderna. Las siguientes instalaciones de la saga *Cremaster* pierden altitud a medida que se trasladan hacia el este. Por ejemplo, el Número Dos nos transporta a una imaginativa visión de la ceremonia de ejecución de Gary Gilmore en Bonnerville Salt Flats, al este de Utah. En el Número Tres se traslada al edificio Chrysler de Nueva York para poner un toque surrealista en las ceremonias de iniciación masónicas. El Número Cuatro circunnavega la Isla de Man en un ataque de despliegue epigramático masculino; en el Número Cinco se arroja al Danubio desde el mismo puente de Budapest que Harry Houdini usó en cierta ocasión como escenario de su espectáculo, para representar la muerte expiatoria del destino reproductivo masculino que tiene lugar antes de que el ciclo regrese al momento del nacimiento de *Cremaster 1*. Desde el punto de vista del título de la obra, lo más significativo es la pérdida de altitud, una alegoría de la función del músculo cremáster que regula la caída y la termorregulación de los testículos masculinos antes de que se establezca la diferenciación sexual y, en consecuencia, una imputación de un destino mutable e inmutable al mismo tiempo que Barney desafía, acepta y, finalmente, celebra. Qué extraño entonces que el espectador que visitara el Guggenheim tuviera que subir por la famosa rampa helicoidal para ver las proyecciones de vídeo,

Copyrighted material

fotografía y escultura que componían la exposición. Más insólito aún resultaba que la pieza central, tanto de la exposición como de la serie de cinco películas, fuera un fragmento de doce minutos de *Cremaster 3* titulado *The Order*, un extraño interludio del que se ha dicho que es una representación condensada de todo el proyecto *Cremaster*: una especie de *Cremaster en abyme*, por así decirlo. En él aparecía Barney embutido en uno de sus dos disfraces cuasimasónicos, escalando y sorteando varias tentaciones y obstáculos para llegar a lo alto, desde donde intenta cometer un parricidio, fallido, contra un Richard Serra que representa al Último Gran Escultor Moderno, aunque en el resto de la película actúa como Hiram Abiff, el arquitecto fenicio del Antiguo Testamento. Esta doble identidad resulta crucial para mi tesis, ya que si Hiram Abiff figura en la tradición bíblica y masónica como el arquitecto del templo original de Salomón, *Cremaster 3* hace referencia a otro templo de Salomón: la versión de Frank Lloyd Wright de 1958 del templo del arte abstracto que Solomon Guggenheim fundó originalmente en 1935. Puede que Serra reine en el drama de Barney, pero al museo no le fue tan bien, dado que fue totalmente invadido y experimentó una completa transformación pasando de templo dedicado al confinamiento de objetos criptometafísicos a arena de circo de gladiadores donde un protagonista implícitamente masculino representaba un drama de transformación reversible para la pasiva delectación de un juez implícitamente femenino y «omnimaternal» (que se hizo explícito en *Cremaster 5*, donde Ursula Andress, en el papel de Reina de las Cadenas,

Copyrighted material

presidía, impasible, el ascenso final y la consiguiente caída de Barney). Este tema subliminal impregnaba las cuatro últimas películas del ciclo, y se reveló también en la manera en que Barney utilizaba el vasto vestíbulo del museo para envolver «vaginalmente» su celebración de la levitación sisífica. Esto resulta particularmente significativo porque invierte y saca a la luz el modo en que, durante la década de los noventa, esta institución dirigía y anulaba las producciones artísticas para adecuarlas a las agendas de sus departamentos de *marketing*. Al darle la vuelta a la tortilla, Barney creó un gesto de conquista teatral que provocó una enorme reacción popular: ¡al fin un artista que usaba el museo como si se tratase de un objeto encontrado! Por eso mismo considero a Barney un artista posindustrial, pese a que cualquier evaluación seria de su carrera revelaría que ha sido el niño mimado del mundo del arte institucional.

Huelga decir que Barney es esencialmente un artista figurativo y que, por definición, le interesa el erotismo de la encarnación ideal, que va más allá de la aspiración a una trascendencia metafísica. Incluso sus esculturas hiperfetichistas imploran su lectura como reliquias o sustitutos exo-subjetivos de cuerpos míticos desplazados extáticamente del campo de visibilidad tangible de la obra. Su transformación del museo en una arena espectacularizada, sus trajes manieristas-surrealistas y sus muchas «carnavalizaciones» de tropos y géneros procedentes de una plétora de fuentes oscuras convierten a Barney en un artista que crea y representa una evo-

Copyrighted material

cación grandilocuente de un antiguo campo mítico, muy parecido a aquellos que forman la base de la narrativa del diseño por ordenador. En otras palabras, lo que me propongo mostrar aquí es que cabe entender la obra de Barney en términos de *Gesamtkunstwerk*, el término que Wagner utilizaba para designar su concepción de la ópera como una «obra de arte total». En un ensayo publicado en 1849 y titulado *La obra de arte del futuro*, Wagner definía el término como una fusión coordinada de artes plásticas, arquitectura, danza y prácticamente todo lo demás. Wagner escribió: «La verdadera tarea artística lo abarca todo: cada elemento inspirado en un verdadero instinto artístico contribuye a ello [...]. El verdadero drama procede de la urgencia común de cada arte de llegar de la manera más directa posible al gran público»[15].

Por mucho que se intente leer la tesis como una prefiguración cripto-nazi de Cecil B. DeMille, hay que admitir que caracteriza el arte como algo que hace algo por nosotros (en sentido comunal y terapéutico), una perspectiva que está en marcado contraste con la noción prevaleciente del arte como algo con lo que hacemos algo político, financiero o teórico. Ni que decir tiene que el arte de los últimos cuarenta años ha asumido casi unánimemente esta posición pero, ¿se puede afirmar con certeza que el *Cremaster* de Barney le da la vuelta

15 Richard Wagner, «The Art-Work of the Future» (1849), en Charles Harrison, Paul Wood y Jason Gaiger (eds.), *Art in Theory, 1815-1900*, Londres, Blackwell Press, 1998, pp. 475-479.

Copyrighted material

a esta tendencia? Así lo sugieren las largas colas de visitantes que se formaron ante la exposición, pero aún se puede formular una insidiosa pregunta adicional: aunque, en efecto, el *Cremaster* de Barney invierte la perspectiva institucional que considera el arte como algo con lo que hacemos algo en términos administrativos, ¿no estará de hecho haciéndonos algo a nosotros en vez hacerlo para nosotros? En otras palabras, ¿acaso la apropiación temporal por parte de Barney del Museo Guggenheim como un gigantesco *object-trouvé* pantagruélico se limita a re-sustituir al artista y a sus colaboradores, en la medida en que la propia institución actúa como el instrumento de una educación del deseo autoritaria que imita y vuelve a poner en escena, demasiado convencionalmente, el continuo que existe entre la autorregulación edípica y el abandono perverso?

Desde luego, cualquier respuesta apunta al hecho de que Barney ha logrado realizar el sueño de infinidad de artistas, es decir, ha logrado burlarse de la ortodoxia institucional y, al mismo tiempo, ha obtenido el aplauso de las grandes instituciones. Bonita obra, si te la puedes permitir, como dice el dicho. Pero si no te la puedes permitir, siempre te queda *Burning Man*, del que se pueden decir muchas y excelentes cosas. En lo que sigue intentaré alinear el *Cremaster Cycle* y *Burning Man* en un eje en el que ambas obras se presentan como una *Gesamtkunstwerk* posmoderna, a fin de sugerir que estas producciones podrían ser los primeros ejemplos de una práctica artística claramente representativa del siglo XXI.

Copyrighted material

Al igual que en el *Cremaster Cycle*, en *Burning Man* también aparece la re-representación de una historia de Osiris, contada directamente como el ascenso ceremonial y la incineración de la figura epónima de la que toma su nombre el evento. Hay que señalar que se desarrolla en un espacio que está psicogeográficamente rodeado por una entidad arquitectónica envolvente, y aquí no me refiero al monumental vestíbulo de cinco pisos de Frank Lloyd Wright en Madison Avenue, sino a Black Rock City, una metrópoli temporal que cada año erigen treinta mil campistas. Por lo general, el plano de la ciudad del evento presenta siete carreteras curvilíneas bisecadas por treinta y seis calles perpendiculares que bordean un círculo de poco más de un kilómetro y medio de diámetro en tres partes, cuyo cuadrante este se abre a lo que podría considerarse la llanura más amplia del continente americano. El diámetro externo de este círculo tiene casi tres kilómetros y medio, pero la ciudad, que ocupa ocho kilómetros cuadrados, no es más que una pequeña parte del área de recreo de Black Rock, que abarca más de cuatro mil kilómetros cuadrados. El resultado es una impresionante economía de escala para urbanitas posmodernos poco acostumbrados a los espacios vacíos.

En el interior circular de Black Rock City, además de la efigie de *Burning Man*, que se yergue en el centro como la aguja de un reloj de sol, se despliegan cientos de obras de arte que recorren toda la gama que media entre lo sublime y lo ridículo. Muchas de estas obras han sido diseñadas para arder

Copyrighted material

en un escenario ceremonial, como el *Temple of Joy* de David Best, presente en la segunda edición del evento en 2002. Algunas se muestran como anticipos de exposiciones posteriores y otras pretenden apelar a las mitologías colectivas propias de esta Eleusis del siglo XXI. Se trata de producciones *amateur* que van desde lo inspirado a lo insensato, pero que siempre apuntan a algo distinto de lo que son a causa de la *dérive* y el *detournement* característicos de la psicogeografía del desierto de Black Rock City.

No obstante, al centrarnos en esta clase de distinciones, corremos el riesgo de obviar la cuestión más importante. Como ha observado recientemente Daniel Pinchbeck en *Artforum*, «tal vez el *sampling* estilístico de *Burning Man* coloque esta obra más allá del juicio estético»[16]. Yo no diría tanto, dado que *Burning Man* se las ha visto y se las ha deseado para mantener un sistema de valoraciones con su propia organización interna que parodia los valores dominantes en prácticamente todos los sectores de la cultura visual contemporánea. Larry Harvey, fundador de *Burning Man*, ha afirmado que, en su opinión, «el gusto del público ya no es necesario»[17]. Lo que sí parece particularmente necesario es un campo de juego en el que todos participen, un espacio

16 Daniel Pinchbeck, «Heat of the Moment», *Artforum*, noviembre de 2003, p. 177.

17 Larry Harvey, citado en Geoff Dyer, «A Great Space», en *Modern Painters*, primavera de 2003, p. 84.

Copyrighted material

que tiene consecuencias profundas para todos los que aceptan las sobrecogedoras premisas del evento, la más importante de las cuales es que no puede haber espectadores, lo que significa que se debe alentar a todo el mundo a realizar una contribución creativa.

Por esta razón, *Burning Man* se ha convertido en el evento cultural preferido de los trabajadores culturales denominados *digerati*[18], cuyos miembros proceden en su mayoría del norte de California. Una vez asistí a una cena en honor de John R. Lane, director del Museo de Arte Moderno de San Francisco entre 1992 y 1996. Bajo su mandato, se financió y se construyó el nuevo edificio del museo, que abrió sus puertas en 1995, justo cuando la revolución digital comenzaba a pagar altos dividendos a través de las más de veinte empresas que tenían su sede central cerca de la bahía de San Francisco. Se le pidió a Lane que diera un discurso, en el que reflexionó no acerca del pasado del museo, sino acerca de su futuro. Recuerdo su observación más relevante: «La nueva dirección del Museo de Arte Moderno de San Francisco será elegida sobre la base de su capacidad para agitar el árbol del dinero de Silicon Valley». Y así, con el tiempo, David Ross fue contratado para ocupar ese puesto, debido a que era de sobra conocido por su especial dominio de la relación entre el arte y la tecnología. Pero después ocurrió algo insólito: ni el SFMOMA ni ningu-

18 Los «digerati» son la élite de la industria informática y de las comunidades telemáticas. El término es un híbrido de las palabras «*digital*» y «*literati*» [N. T].

Copyrighted material

na otra institución artística logró agitar el árbol del dinero de Silicon. Parece ser que esta nueva generación de capitalistas sin escrúpulos no consideraba una prioridad blanquear sus culpas financiando museos. En otras palabras, hubo un choque de culturas entre Silicon Valley y el Museo, un choque con raíces sorprendentemente profundas: los habitantes del Valle no estaban interesados en la presunta historia de nada que requiriera una actitud de adoración venerable a expensas de la participación interactiva, ni tampoco parecían dispuestos a apoyar una idea de historia que escapara a su control. A diferencia de la instrucción pública, se regían por el espíritu del hazlo-tú-mismo y, en consecuencia, preferían apoyar a los emprendedores audaces antes que a quienes manifiestamente se habían dormido en los laureles.

Burning Man tuvo una excelente acogida en un contexto de habitantes de entornos empresariales que apostaban por la innovación, la imaginación individual y el trabajo en equipo, producto de filosofías de dirección sutilmente opuestas al protocolo tradicional de las prácticas empresariales estadounidenses y japonesas. *Burning Man*, en toda su gloria «omniparticipativa», representa los valores culturales de la clase de gente que contribuye a hacerlo, es decir, de los verdaderos *digerati*: personas con considerables habilidades técnicas que trabajan en ese mundo y controlan su funcionamiento. En otras palabras, la construcción de Black Rock City durante ocho días como una especie de *catedral vivant* representa la compleja autocomprensión que la cultura digital tie-

Copyrighted material

ne de sí misma y permite que la gente real sea la encarnación de las identidades virtuales y no, como ocurría antes, la encarnación virtual de sus identidades reales. Al igual que en el *Cremaster Cycle* de Barney, en *Burning Man* aparecen individuos que intentan ver sus identidades como memes que se desplazan a lo largo de una cadena semiótica más larga y compleja. Una de sus muchas ironías es que tanto Barney como *Burning Man* recurren en abundancia a la tecnología predigital y, de este modo, consiguen representar la idea de la propia tecnología. Es preciso entender adecuadamente la ironía implícita: se trata de un sistema inteligente de inversiones dobles que tiene lugar en el desierto. Es decir, mientras artistas como Lari Pittman, Gerhard Richter o Matthew Barney imitan el mundo digital desde el seguro reducto del museo, en *Burning Man* un enorme grupo de artistas, profesionales y principiantes, participan en un proceso de imitación del museo en el contexto de un paisaje sublime. En cierto modo, recuerda la profunda diferencia que existía antes entre el paisaje entendido como el lugar generador de un éxtasis festivo y el confinamiento de los objetos estéticos en el templo de la cultura. Es decir, constituye un recordatorio de la diferencia fundamental entre lo extático y lo estético, especialmente ahora que los imperativos del *marketing* llevan a las instituciones artísticas a abrazar el nuevo «éxtasis de la comunicación» y a esforzarse por presentar exposiciones que tratan de hibridar lo extático y lo estético. En mi opinión, este tipo de muestras anulan los mejores aspectos de cada perspectiva y dan lugar a producciones homogéneas que, en su mayor par-

Copyrighted material

te, están exentas de cualquier virtud redentora y, así, no ofrecen ni la perfecta quintaesencia de lo estético ni la verdadera liberación catártica de lo extático. En otras palabras, lo único que nos ofrecen los museos de arte contemporáneo actuales es una nueva oportunidad de hacer cola con la vana esperanza de ver algo relevante.

Sin duda es cierto que *Burning Man* ha tenido éxito y ha ejercido una sorprendente y extensa influencia cultural que ha generado su propia comunidad ética y estética. Pero, además, ha logrado satirizar las contradictorias implicaciones del turismo cultural normativo que se ha convertido en la actividad favorita de un nuevo tipo de viajero que trata activamente de romper los límites institucionales que separan la cultura oficial de la cultura popular. Hasta se podría decir que ha inventado su propio género para hacer las dos cosas al mismo tiempo.

O puede que no. A modo de conclusión, me gustaría recordar la posibilidad de que Allan Kaprow se haya adelantado a todo esto. En un ensayo de 1967 titulado *Pinpointing Happenings* planteaba tesis explícitamente cercanas a las de Wagner y afirmaba que se podría considerar la extravagancia como un tipo de *happening*:

> Una extensión de este tipo de *happening* es la Extravagancia. Se presenta en escenarios dirigidos a grandes audiencias y toma la forma de un compendio de las artes

Copyrighted material

> modernas, con bailarines, actores, poetas, pintores y músicos que aportan algo a la obra. Básicamente (probablemente de forma inconsciente), la Extravagancia es una ópera wagneriana actualizada, una *Gesamtkunstwerk*. Su carácter y sus métodos, sin embargo, son más desenfadados, se parece más a un circo de tres pistas o al tipo de vodevil que proponían los surrealistas y dadaístas. Este es el único tipo de *happening* con el que el público se siente familiarizado. Por eso, en una forma un tanto diluida, se ha convertido en la especialidad de la discoteca y la escena psicodélica[19].

Por lo que toca a *Burning Man*, la profética afirmación de Kaprow sólo parece dejar una cuestión abierta: ¿qué sucede cuando los mismos fenómenos son sometidos a una deshidratación intencionada? La única respuesta que puedo proporcionar es que *Burning Man* todavía no se ha secado ni diluido. Pero su poderosa evocación de las culturas festivas extáticas de tiempos antiguos dice mucho sobre la festivalización del arte contemporáneo en general y sobre el modo en que las estéticas contemplativas se han visto desacreditadas en los últimos tiempos. Tanto el *Cremaster Cycle* de Barney como *Burning Man* forman parte de un fenómeno al que Kaprow se refirió como «posarte», esto es, un tipo de arte que sólo existe como comentario de otras experiencias artísticas. Así lo expresó en un ensayo de 1971 titulado *The Education of the Un-Artist*:

19 Allan Kaprow, «Pinpointing Happenings» (1967), en Jeff Kelly (ed.), *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley, University of California Press, 1993, pp. 85-86.

Copyrighted material

> Las artes modernas se han convertido en comentarios y anuncian la era posartística. Hacen comentarios sobre sus respectivos pasados, de modo que, por ejemplo, el medio televisivo comenta el cine, un sonido en directo tocado junto a su versión grabada hace comentarios sobre cuál de ellos es «real», un artista hace comentarios sobre los últimos avances de otro, algunos artistas hacen comentarios sobre su estado de salud o sobre el mundo, otros comentan que no hay que comentar (mientras los críticos hacen comentarios sobre todos los comentarios). Con esto debería bastar[20].

Este comentario remite a la esencia de la relación entre arte y tecnología en una época en la que las imágenes procedentes de los medios de información tienen más credibilidad que la experiencia vivida. Una de sus posibilidades más atractivas es que deja abierta la pregunta de quién reirá el último (eso suponiendo que todavía se pueda reír alguien). La importancia de las contribuciones de los artistas que he destacado aquí tienen que ver con el modo en que tratan de fomentar esa posibilidad.

20 Allan Kaprow, «*The Education of the Un-Artist*» (1971), ibíd.

Copyrighted material

COLOQUIO CON MARK VAN PROYEN

Copyrighted material

Público: *Me da la impresión de que, en pocas décadas, hemos pasado de una forma frenética del arte hecho para durar a otro arte más o menos consciente de su caducidad. Me refiero al arte conceptual, al arte directamente creado para desaparecer inmediatamente como parte de su propio destino.*

Mark Van Proyen: En efecto, el arte contemporáneo –a diferencia del arte antiguo, que utiliza materiales duraderos para perdurar el mayor tiempo posible– es cada vez más consciente de su propia temporalidad. Pero la clave no es tanto la temporalidad o la no temporalidad cuanto el salto de una categoría de objetos estáticos a una categoría de experiencias extáticas. Éste es el cambio más importante que se está produciendo en el arte tecnológico y, en particular, en el arte digital. Jean Baudrillard escribió un ensayo muy influyente, titulado *El éxtasis de la comunicación* que sintetiza las tareas

Copyrighted material

centrales de cualquier investigación sobre las verdaderas implicaciones culturales del arte tecnológico.

El problema que he tratado de plantear es el modo en que los museos se están posicionando en un mundo cultural bifurcado. Desde el mundo museístico se considera que el objeto estático ya no le interesa a nadie y, en consecuencia, es preciso que los museos se conviertan en centros organizadores de espectáculos capaces de captar la atención de un público amplio. Pero si el objetivo es producir grandes espectáculos, entonces es posible que los museos no sean los lugares más adecuados para hacer cosas tales como utilizar explosivos militares como materiales artísticos o someter al público a un ritual de deshidratación letal.

Estamos viviendo un momento muy interesante. En particular creo que San Francisco destaca a causa de su centralidad en el paradigma digital. Hay algo significativo en la textura social de San Francisco. En Los Ángeles a menudo las conversaciones cotidianas giran en torno al cine y la televisión. La gente se sienta en los restaurantes y habla de los proyectos de distintos estudios. Se trata de algo que tiene que ver con Hollywood y sus profesionales, pero también con mucha otra gente que vive por la zona e interactúa socialmente con este entorno. De igual modo, muchos taxistas y camareros de San Francisco saben tanto de los movimientos del Nasdaq como los agentes de bolsa de Nueva York. La tecnología forma parte de una cultura común y a los mejores ingenieros

Copyrighted material

electrónicos o de *software* se les trata como a estrellas del *rock*. Es una ciudad interesante que vive un momento interesante y creo que *Burning Man* es el proyecto que mejor refleja esta situación.

P: *¿Cómo afecta este panorama a la Universidad como institución gestora del espectáculo del conocimiento?*

MVP: Las universidades siempre necesitan algo que estudiar, así como una técnica para estudiarlo. Cada vez estoy más convencido de que el nuevo paisaje tecnológico es un verdadero futurismo que puede llegar a ser un tema de investigación universitaria. El lado positivo de este fenómeno es, por supuesto, que podemos acceder a todo tipo de bibliotecas electrónicas y bases de datos a través de Internet para ayudarnos en el estudio de esa cosa a la que podríamos llamar el futuro, o el futuro que nos pasa por delante. El lado negativo es que las bibliotecas de las universidades están invirtiendo grandes cantidades de dinero en el desarrollo de tecnologías de la información, en detrimento de la compra de libros. Esto significa que las ideas de la gente que escribe libros ya no circulan en el entorno universitario. Creo que la Universidad tiene un futuro más esperanzador en este mundo en proceso de transformación que los museos, cuyos presupuestos son mucho más cuestionables.

P: *Su referencia al nuevo futurismo y al futurismo introspectivo de Richter me ha recordado una cita de Carol Kraus: «El arte es*

Copyrighted material

el mundo como será, no como es». *¿Es* Burning Man *el mundo del futuro?*

MVP: En un mundo mejor, quizás pero, probablemente, no en éste. Me parece que *Burning Man* o acontecimientos semejantes, que sin duda proliferarán en los próximos veinte años, funcionarán más como medios de huida del mundo del futuro que como representaciones de ese mundo. He hecho referencia a *Burning Man* como una nueva Eleusis, un lugar no muy alejado de Atenas donde tenía lugar dos veces al año una huida extática de la vida social ordinaria a través de un festival cuyo origen parece ser alguna fiesta de la cosecha o, tal vez, una recreación del descenso de Perséfone a los infiernos. Del mismo modo, acontecimientos como *Burning Man* permitirán a la gente escapar de sus vidas cotidianas.

En los últimos treinta años han surgido muchos movimientos artísticos con el prefijo «neo»: neoexpresionismo, neoconceptualismo, neogeometría... El único movimiento artístico que no ha retornado precedido por un «neo» fue el de los futuristas italianos, y creo que, en parte, la razón reside en el descrédito que sufrieron a causa de su asociación con el crecimiento del fascismo italiano. Por otro lado, en los últimos treinta años todo ha sido neofuturismo. Hemos presenciado la adopción artística de la velocidad entendida en el más amplio sentido de la palabra. Pienso que debemos formularnos la pregunta de si el arte puede mantener la misma velocidad que la experiencia real o si, al menos, puede

Copyrighted material

describirla. Hasta el momento, nadie se ha aventurado a decir que Gerhard Richter es un pintor futurista, pero creo que es la mejor manera de explicar su trabajo y la importancia que tiene para la cultura contemporánea.

Copyrighted material

ESCULTURA DIGITAL

UN SALTO VIRTUAL HACIA LO REAL

William V. Ganis

Copyrighted material

El arte digital constituye uno de los últimos vestigios de la vanguardia. Actualmente en EE UU se tiende a considerar que el avance político consiste en el desmantelamiento de los sistemas que en su día se diseñaron para fomentar el progreso social sobre la base de ideales de justicia, igualdad y responsabilidad social. Nadie cree ya en el progreso artístico (tal como lo planteaba Clement Greenberg) que, teóricamente, iba de la mano del político. No obstante, la mayoría de la gente sigue pensando que se pueden producir avances en la electrónica y en la informática, sobre todo porque estos adelantos se concretan en aparatos al alcance del consumidor, como ordenadores portátiles, agendas electrónicas e iPods. El progreso se mide en función del abaratamiento del equipo, de su reducción de tamaño, de su mayor rapidez y de la mayor flexibilidad de sus aplicaciones.

Copyrighted material

Y si hablamos de progreso habría que señalar que la escultura digital ha supuesto un gran avance, tanto ontológico como tecnológico. Hasta hace poco, los mundos virtuales estaban separados del espacio real por el arco proscénico del monitor del ordenador. Los escultores digitales utilizan a menudo el espacio virtual como *locus* creativo, pero también realizan sus obras en el espacio físico. Estos escultores ejecutan sus piezas mediante *software* de modelado en 3D, como el Prototipado Rápido (PR), el Control Digital Computerizado (CNC, en sus siglas inglesas) y otras máquinas que ahora forman parte del equipo estándar de los laboratorios de ingeniería y diseño industrial[1]. La máquina de PR es una «impresora» en tres dimensiones que traduce al mundo físico un objeto virtual. Se trata de un trasvase ontológico profundo: estos objetos de PR en resina, poliéster u otros materiales implican el tránsito de un plano de existencia a otro y, así, introducen la paradoja en una virtualidad que hasta este momento no era más que un cristal unidireccional. No menos milagrosos resultan los procesos con CNC, de los que hablaré más adelante.

El PR, así como los sistemas de sinterización láser, las impresoras de chorro de tinta que pulverizan adhesivo y

1 Existen muchas tecnologías de PR y CNC que pueden crear piezas en distintos materiales, como plásticos policarbonados, resinas plásticas y metales. Una excelente descripción de estas herramientas y procesos está disponible en www.me.psu.edu/lamancusa/rapidpro/primer/chapter2.htm.

Copyrighted material

otros aparatos similares que se emplean en escultura digital, son cada vez más asequibles, rápidos y versátiles. Hace apenas dos décadas, esa misma maquinaria de prototipado era tecnología en desarrollo. Diez años atrás, el equipo de representación óptica en tres dimensiones sólo se podía encontrar en la industria comercial y en los laboratorios de investigación en ingeniería. Ahora, firmas como Z-Corp y 3D Systems fabrican máquinas que se venden a un precio aproximadamente equivalente al de un automóvil de lujo. El *software* de representación óptica es también más asequible y funciona con procesadores de ordenadores personales cuya velocidad ya permite manejar modelos de tres dimensiones muy pesados. No hace muchos años, el uso de gran parte de este *software* estaba limitado por patentes cuya licencia costaba miles de dólares. Muy pocos de los ordenadores que se dedicaban a la investigación tenían velocidad y memoria suficiente para modelar con detalle imágenes en tres dimensiones. Pero la competencia entre los fabricantes por ampliar su cuota de mercado y el establecimiento de estándares industriales han hecho bajar los precios. De hecho, existen varias aplicaciones gratuitas –como Wings 3D–, y por unos cientos de dólares las instituciones educativas y los estudiantes pueden disponer de programas potentes, como Maya y 3D Studio Max.

Pese a que las máquinas de escultura digital están todavía fuera del alcance de la mayoría de los consumidores, cada vez son más comunes en las empresas de diseño, en las agencias de servicios y en los estudios de escultura. También se están

Copyrighted material

convirtiendo en una herramienta habitual en las clínicas dentales, donde las máquinas de PR se usan para realizar prótesis personalizadas. Asimismo, muchos despachos de arquitectura cuentan con sus propias instalaciones para proyectar modelos. Los conservadores de arte como Factum Arte (una empresa con estudio en Madrid) utilizan PR para realizar facsímiles de esculturas. En el mundo académico se siguen usando estas máquinas en los laboratorios de ingeniería, pero también están presentes en programas de enseñanza de medicina, de arquitectura, de diseño industrial e incluso de arte. Entre las instituciones que cuentan con instalaciones de escultura digital dedicadas al arte cabe mencionar la Partnership for Research in Spatial Modeling (PRISM), el Laboratorio de la Escuela de Arte de la Universidad del Estado de Arizona, el Manchester Institute for Research and Innovation in Art and Design (MIRIAD) de la Universidad Metropolitana de Manchester, la Escuela Nacional Superior de Bellas Artes de París y el Departamento de Bellas Artes del Instituto de Tecnología de Nueva York. Aunque estas herramientas no son nuevas, el auge actual en el uso de procesos digitales con fines artísticos se debe, en parte, a su mayor accesibilidad y menor coste.

Si bien las esculturas digitales no son la variante más radical de las nuevas tecnologías, constituyen uno de los ejemplos más evidentes de la aplicación de los nuevos medios. Además, en la medida en que se mueven a caballo entre el mundo tradicional y el contexto digital, su comercialización y

Copyrighted material

colección resulta mucho más sencilla que en el caso de los medios cuyo estatus comercial es más indeterminado o de las obras que desafían la mercantilización. Los visitantes de museos y de galerías encuentran la escultura digital accesible, dado que todas estas manifestaciones comparten características con sus precedentes «analógicos». Es más, la combinación de medios innovadores y tradicionales resiste mejor la obsolescencia visual que las obras que se basan en *hardware* totalmente novedoso.

El reto de los artistas que se dedican a la escultura digital consiste en trabajar con nuevos medios electrónicos sin depender de ellos para dar contenido o presencia a la obra. Las posibilidades actuales de traducción del mundo virtual al mundo físico (esto es, la posibilidad de imprimir una forma en tres dimensiones) resultan fascinantes. Ahora los archivos escultóricos se pueden enviar por todo el mundo para su infinita diseminación y reproducción aunque, como veremos, estos principios no aumentan automáticamente la calidad de los conceptos ni tampoco de las formas artísticas.

En primer lugar, es preciso aclarar que algunos artistas utilizan las tecnologías de escultura digital sólo para la fabricación de su obra. Para escultores como Patricia Cronin, Tom Otterness, Claes Oldenburg y Coosje van Bruggen, la escultura digital constituye un medio accidental para la consecución de un fin. En obras como *Cuello y corbata invertidas* (1994), de Oldenburg y Van Bruggen, o *Monumento a un*

Copyrighted material

matrimonio (2003), de Cronin, no hay un enfoque netamente digital. Las maquetas de estas obras se crearon con métodos bastante tradicionales: el ensamblaje en el caso de Oldenburg y el modelado en arcilla en el de Cronin.

En efecto, los procesos digitales han facilitado el diseño y reducido los costes de muchas esculturas de grandes dimensiones. Por ejemplo, en el proyecto de Oldenburg antes mencionado, el escaneado en tres dimensiones de una maqueta ayudó a fabricar el material de la pieza. El modelo digital se usó para calcular las cargas y para encontrar los puntos de tensión, y ayudó a los fabricantes, Kreysler and Associates, a determinar los mejores materiales para la ejecución de la pieza. El modelo digital indicó también la cantidad exacta de material necesario para la fabricación, de modo que el coste total se redujo, aunque la mayor parte de la producción se ejecutó con medios no digitales.

El Digital Stone Project (DSP), ubicado en Merceville, Nueva Jersey, está situado cerca de Trenton, entre Nueva York y Filadelfia. Esta entidad sin ánimo de lucro alberga la colección más completa de tornos CNC dedicados exclusivamente a fines artísticos[2]. Muchas esculturas de gran tamaño que

2 Robert Michael Smith y Barry X Ball hablaron acerca de la fundación del DSP en una entrevista con Daniel Durning en el programa *Art and Technology* de la emisora WPS1, el 15 de marzo de 2005. Esta emisión está disponible en www.wpsl.org/include/shows/art_and_technology.html, en Edition #8: Digital Stone Project.

Copyrighted material

precisan procesos digitales se han realizado en el DSP. Una obra de Patricia Cronin puede servir como ejemplo del proceso escultórico CNC. El original en arcilla de la obra de Cronin *Monumento a un matrimonio* fue vaciado en yeso para, después, realizar un escaneado con láser en el DSP. Este proceso generó información digital que podía ser empleada por máquinas CNC. Una vez seleccionado el material –mármol–, el proceso de tallado del CNC consistió en un proceso de esculpido y pulido. En primer lugar, se introdujeron en la máquina los datos necesarios para que tallara el contorno; después, se serró y se perforó el material utilizando herramientas cada vez más precisas. Finalmente, el acabado de la pieza se realizó a mano, incluido el pulido y la corrección de detalles. Cronin eligió el proceso digital por razones de tiempo y dinero: tardó cinco meses en terminar su obra utilizando estas máquinas en vez del año que, aproximadamente, habría necesitado para realizarla a mano. Este procedimiento le permitió emplear mármol para plasmar un proyecto muy personal: una celebración imperecedera de su relación con su novia.

No obstante, las máquinas no pueden encargarse de todo y, además, no son baratas; por eso, buena parte de las obras que emplean estos métodos combinan la tecnología digital para realizar el esculpido y la mano humana para lo demás. Aunque los ejemplos de Oldenburg y Cronin constituyen una excelente introducción a las técnicas de escultura digital, no dejan de ser obras que podrían haberse realizado con méto-

Copyrighted material

dos convencionales. Las técnicas digitales no son un elemento intrínseco a su realización, sino meros instrumentos que aumentan la eficiencia y el ahorro.

Aunque las herramientas digitales que se emplean en escultura surgieron y se desarrollaron al calor de la ingeniería, también hubo creadores que enseguida percibieron su potencial artístico. Es el caso de Pierre Bezier, que utilizó las nuevas máquinas para crear piezas escultóricas de gran belleza[3]. Desde entonces, gran parte del «arte de ingeniería» –expresiones físicas de fórmulas matemáticas, poliedros complejos e imágenes derivadas de ultrasonidos u otras tecnologías–, se ha creado por medio de procesos digitales. Pese a que las obras matemáticas, como los trabajos del informático y escultor George W. Hart o de los escultores Bathsheba Grossman y Derrick Woodham, son a menudo intricadas y visualmente fascinantes, se trata, por lo general, de trilladas expresiones sistémicas de fractales, formas redundantes, manipulaciones topológicas o rotaciones planares. Hay centenares de expresiones geométricas con forma de esfera que, en su mayor parte, son el resultado de simples cambios en fórmulas que después se introducen en los programas de representación óptica en tres dimensiones. Desde la perspectiva de la historia del arte, estas obras son el legado de los mandalas, de los dibujos *zellij*, de los estudios de perspectiva

3 Christian Lavigne, «La Sculpture Numerique», *Computer Arts*, septiembre de 1998.

Copyrighted material

renacentistas, de M. C. Escher, de los constructivistas rusos y del arte óptico de Yacov Agam y Victor Vasarely. En esencia, cabe decir que las obras realizadas con nuevas tecnologías son meras permutaciones de conceptos de hace décadas, por no decir de hace cientos de años. Es indudable que el ordenador facilita la realización de todas estas visualizaciones geométricas. Con frecuencia, estos poliedros son expresiones casi automáticas del medio realizadas a través de formas normales repetidas. Muchos artistas han recogido formas en dos dimensiones y las han repetido en el espacio. El *software* de tres dimensiones facilita también la distorsión de formas geométricas en muchos planos. Lamentablemente, se trata de clichés usados hasta la saciedad, lo que no ha impedido su presencia en exposiciones recientes de obras digitales.

La tendencia al uso de distorsiones anamórficas constituye el sello distintivo de la escultura digital actual. Estas deformaciones pueden resultar apasionantes, ya que parecen alterar la realidad visual. Las formas distorsionadas son asombrosas e incluso cuando han sido muy alteradas siguen resultando familiares. La pieza más conocida creada a partir de un proceso de escultura digital emplea ese tipo de distorsión informática. En *Cabina telefónica* (2002), expuesta en la Bienal del Whitney Museum de 2002, Robert Lazzarini usó PR para modelar sus composiciones a partir de distorsiones planares. Esta pieza se realizó mediante minuciosos procesos de fabricación en los que se utilizaron las mismas sustancias que en el objeto original. Así, la escultura final se compone

Copyrighted material

de aluminio anodizado, acero inoxidable, plexiglás y serigrafía. Las *Calaveras* (2000) de Lazzarini están realizadas con hueso tallado, aunque las formas se determinaron en entornos de modelado virtual y se emplearon modelos de PR tanto para la fabricación como para el proceso de realización de los moldes. Estos trabajos apuntan, por supuesto, al precedente más famoso de la anamorfosis, el emblema del *memento mori* de *Los embajadores franceses* (1533) de Hans Holbein el Joven. Holbein presenta la calavera desde una perspectiva extremadamente angular, especialmente si se observa desde abajo, pero aún resulta posible la traducción ilusiva de tres dimensiones en dos. Sin embargo, en el caso de Lazzarini, cuando uno intenta captar la perspectiva, descubre que sus piezas parecen desafiar demoníacamente cualquier solución[4]. En el espacio tridimensional, a medida que los escorzos y alargamientos se complican, las formas permanecen combadas por todos los ángulos. Por otra parte, aunque sus figuras están distorsionadas, a menudo los materiales que emplea para expresarlas se comportan como cabría esperar. Así, la falta de flexibilidad de las vetas de madera de su *Violín* (1998) supone una paradójica normalidad visual dentro de la alteración. Recientemente, Lazzarini ha comenzado a explorar otras deformaciones, como en *Mesa, cuaderno y lápiz* (2004), donde emplea distorsiones de onda.

4 Véase Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, Cambridge, MIT Press, 2004, pp. 197-206.

Copyrighted material

Otro de los artistas que emplea la anamorfosis es el escultor Dan Collins. Collins, cofundador y director de los laboratorios PRISM de la Universidad del Estado de Arizona, utiliza el PR para crear esculturas distorsionadas en tres dimensiones como parte de instalaciones de mayor tamaño. En varias de sus obras, como en *No puedo decir una mentira* (2004), enfoca un objeto combado con una cámara con el fin de corregir la fuerte atenuación que se produce con una lente de vídeo que «ve» el objeto desde un ángulo extremo. El sentido está claro: los periodistas, los historiadores y otros intérpretes son «mediadores» que presentan realidades sesgadas que la sociedad toma como verdaderas. Si se tiene en cuenta que buena parte de los estadounidenses da por buenas informaciones manifiestamente falsas cuando son difundidas insistentemente por radio y televisión (como la idea de que Sadam Hussein poseía armas de destrucción masiva y estaba vinculado a Al Qaeda), la obra de Collins resulta aún más aguda.

En otras alteraciones de la objetividad, Collins juega artísticamente con los dispositivos de recogida de datos. Así, por ejemplo, realizó su *Tornado* (2003) haciendo girar su cuerpo sobre una bandeja giratoria mientras hacía un escaneado láser. La imagen resultante es parecida a la que resultaría de mover un objeto mientras se está fotocopiando. Convertir todos estos datos escaneados en algo de provecho supuso un enorme desafío técnico, pues Collins tuvo que crear una forma virtual «sólida», sin brechas, que pudieran emplear las máquinas de PR y CNC.

Copyrighted material

En sus experimentos con medios digitales, Collins usa escaneados de sí mismo y de su madre para crear extraños híbridos. En *Olvidándonos de nosotros mismos* e *Hijos y madres* (1995-1999) –que evocan las fotografías de *Combinaciones familiares* (1972), de William Wegman–, Collins usa algoritmos de «*morphing*» en tres dimensiones para conseguir una forma a medio camino entre su cara y la de su madre. El PR pone de manifiesto un cruce incestuoso tan distintivo como repulsivo, al preservar los rasgos de los individuos «donantes».

f. 12 En otro ejemplo de distorsión anamórfica, Barry X Ball estira una imagen escaneada con láser de Matthew Barney (2000-2003)[5] para crear un retrato que recuerda a los fantásticos personajes de Barney. Ball estiró la imagen de Barney en un entorno virtual y añadió detalles grotescos, como el cráneo perforado y el busto caído, además de sutiles motivos decorativos. A partir de este archivo digital, Ball creó un retrato tecnomanierista: una pieza de ónice mexicano con venas coloreadas con rojo sangre y amarillo flema y elementos CNC fresados en el DSP.

5 El nombre completo de esta instalación es: *The akra tapeinosis perpendicular play apotheosis compendium penumbra isenheim ecce homo translucence wound suspension stretch penetration shroud dome torino stigmata ceiling floor wall cunt cock indifference bridge cable oval mandorla Brooklyn sebastian 69 pendentive gothic concentrate drape perforation lozenge Westminster theresa eye priapus impalement ecstasy calamari labia ellipse funnel cake johnson wax bartholomew skin flay judgment concretion arborescence shrink wrap shaft gap sistina (Matthew Barney)*, 2000-2004, ónice mexicano, acero inoxidable, rodio, poliuretano, madera.

Copyrighted material

Ball fue uno de los primeros artistas en experimentar con el tallado de piedra en el CNC. En 1998, comenzó a estudiar las nuevas posibilidades técnicas que estas máquinas ofrecían. Desde entonces, su obra ha cambiado radicalmente. Estos tornos –que cortan y trituran la piedra, en vez de reducirla por medio del proceso de astillado tradicional– le permiten dar forma a la piedra, un material que hasta ahora se había considerado prácticamente inútil para la escultura. Ball emplea piedras de colores con imperfecciones y vacíos que se fragmentarían incontroladamente con las técnicas de tallado tradicionales. Además, crea bustos barrocos (como su autorretrato)[6] en ónice mexicano y en mármol italiano «Portoro», con venas dinámicas y dibujos de «camuflaje».

Algunos escultores se sienten atraídos por los recursos digitales de la DSP porque las imágenes finales resultan verosímiles incluso cuando están muy escaladas. Por ejemplo, Jon Isherwood aumentó huellas dactilares que después talló en grandes rocas para una obra diseñada específicamente para un lugar titulada *Huellas y pasajes* (2003), que se encuentra en el Bureau of Criminal Apprehension [Oficina de Arresto Criminal] de St. Paul, Minnesota. La obra podría haberse realizado mediante talla manual; no obstante, el procedimiento digital aporta importantes resonancias conceptuales, como proceso «objetivo» y como reflejo de los procesos de

6 Se trata de la pieza *Double-sex rococo scholars' scream mandorla, with «decoration»* (Barry X Ball), 1998-2004, ónice mexicano.

Copyrighted material

investigación criminal que se efectúan en la institución. La huella dactilar digitalizada es un índice del índice almacenado en las bases de datos que las instituciones policiales consultan y comparan electrónicamente.

En otras obras, Isherwood juega con la escala para transferir las propiedades de un material a otro. Obras como *Tentadora* (2003) comienzan como modelos de escayola escaneados con láser. De este modo, el mármol rojo Swanson cortado en el torno CNC retiene las depresiones e irregularidades orgánicas del yeso. La espontaneidad característica del modelado en yeso se conserva en esta transustanciación. Los espectadores no están acostumbrados a ver estas marcas o expresiones de material en el mármol. Por otro lado, Isherwood añade a estas formas orgánicas diseños e incisiones perfectas realizadas a máquina. En obras como *El sensualista* (2003) el proceso de creación digital se refleja en la precisión de los motivos.

Otro ejemplo de transformación y de escalado es la instalación *Susurros* (2001), expuesta en la Universidad de Denver, Colorado. En esta obra, Lawrence Argent realizó un escaneado con láser de bocas de personas reales. Los datos digitales resultantes se emplearon para esculpir enormes bocas por medio de un proceso de tallado CNC en piedra. A pesar de la hiperbólica ampliación en piedra caliza, las bocas esculpidas retienen rasgos verosímiles, como la textura y los pliegues de la piel, de sus modelos reales. Otra escultura pública de Argent situada en Denver, *Conversaciones con la almohada*

Copyrighted material

(2000), presenta una pila de almohadas de mármol: el escaneado láser genera formas tan exactas que la piedra parece combarse asombrosamente, como si se tratara de una tela erigida sobre una estructura de palos.

Keith Brown es un artista que lleva usando tecnologías digitales desde hace años. Es el director de Arte y Tecnologías Informáticas de la Universidad Metropolitana de Manchester y preside la organización de arte y tecnología Fast-uk. Las obras de Brown son abstracciones formales realizadas con herramientas de modelado tridimensional. Sus obras juegan con las relaciones entre las formas orgánicas y las curvas complejas entrelazadas. En una obra reciente –*A través* (2005)–, Brown enfatiza la experiencia fenomenológica de la mirada haciendo que la pieza se renueve constantemente a medida que el espectador se mueve a su alrededor. Para su realización, Brown emplea bronce bruñido tratado con PR no sólo por el esplendor de su material y su conexión con la tradición escultórica, sino también con el objeto de dotar a la obra de unos reflejos que cambian con el espectador y «animan» la pieza. Brown ha afirmado que «los reflejos eran la primera virtualidad»[7], de modo que considera su distorsión una alusión al propio proceso virtual. f. 13

Shoal (2003) surgió a raíz de otra investigación con elementos digitales. Esta obra biomórfica es muy compleja, presenta

7 De una conversación con Keith Brown, 7 de enero de 2005.

Copyrighted material

tal cantidad de cortes y espacios interiores que hubiese sido imposible realizarla a mano. Como las máquinas de PR trabajan superponiendo capas muy finas, pueden crear relaciones intricadas entre vacíos y sólidos sin dificultad. En este caso, Brown explora las formas que permiten estas nuevas tecnologías. *Shoal* sería imposible sin la tecnología PR.

La materia prima de *Shoal* nos lleva a otro punto. Hasta la fecha, las esculturas digitales que han alcanzado éxito institucional han sido en buena medida «transustanciaciones», ya que muchos artistas pintan sus figuras o las vacían en bronce u otros metales con el fin de crear obras «acabadas» y atractivas. Las piezas realizadas con PR son más aceptables cuando, por medio del acabado y de los adornos, muestran una materialidad sugestiva. Pese a la subversión de los enfoques tradicionales que propone la escultura digital, la materialidad reaparece en los objetos singulares cuando están acabados en bronce, pintura u otras sustancias, o cuando forman parte de ediciones limitadas. Los materiales en blanco semimate del PR resultan poco interesantes: parecen experimentos. En la mayoría de las máquinas asequibles, los tamaños –inferiores a 30 cm^3– y las texturas en yeso de la materia prima, hacen que las esculturas parezcan maquetas. Además, el término «prototipado» da impresión de fugacidad, como si cada uno de estos objetos fuera un simple modelo a la espera de su posterior materialización. En efecto, para muchos artistas el PR supone un paso más dentro de un proceso de elaboración complejo.

Copyrighted material

Elona Van Gent recurre a la escultura digital para crear formas fantásticas completamente diferentes. El escultor digital Michael Rees ha descrito la representación digital como un proceso que permite colocar un tomate dentro de una roca[8]. Van Gent aprovecha la libertad que permiten los medios digitales para crear objetos imaginarios. Así, ha creado máquinas fantásticas por medio del escaneado en 3D de diversas piezas que incorpora a modelos digitales tridimensionales. También realiza mezclas de animales, como *Rover* (2003) o el traslúcido *Trypod* (2001), que recuerdan a las increíbles bestias de Matthias Grünewald o El Bosco. Sus obras remiten a un momento histórico en el que los productos de la artesanía y las nuevas tecnologías se consideraban maravillas similares a los mutantes biológicos. Van Gent crea criaturas a caballo entre la Baja Edad Media y las vitrinas de curiosidades del siglo XXI. Sus obras sugieren conexiones entre los bestiarios medievales y la manipulación genética y la ingeniería biológica actuales. Nos avoca a una fascinación histórica que evita que observemos con indiferencia la milagrosa materialización espontánea que permite el PR.

f. 14-15

8 Parafraseado de George Fifield, «Printing in 3D: Digital Sculpture», *Sculpture Magazine* 17 (5), mayo/junio de 1998. El texto original dice: «Trabajar con CAD» –afirma Rees– «se acerca más a la idea de lo que es la escultura que cualquier otro proceso imaginable. Se trata de un lenguaje que puede crear todo lo que puede describir. La capacidad de visualizar estructuras complejas dentro de otras estructuras sin las limitaciones que imponen las propiedades de esos objetos es extraordinaria. Por ejemplo, no puedo poner un tomate dentro de una roca y esperar ver ambos, sólo puedo imaginarlo. Con CAD, el tomate está en la roca».

Copyrighted material

Robert Michael Smith también crea esculturas excéntricas, una expresión tardía del lenguaje surrealista en su manifiesta y a veces ambigua sexualidad. Aunque aparentemente su obra podría realizarse con procedimientos tradicionales, Smith sostiene que el entorno virtual proporciona libertad para experimentar sin trabas materiales con las formas orgánicas «universales», es decir, con los símbolos freudianos y jungianos. En otras palabras, el artista puede desarrollar numerosas ideas con rapidez sin las limitaciones de los materiales convencionales. La mayor parte de las figuras iniciales se desechan, otras se desarrollan, y sólo unas pocas llegan a materializarse. El entorno del modelado virtual es muy superior al bloc de dibujo, en la medida en que permite observar los objetos desde diferentes ángulos y probar diferentes ideas por lo que toca a la escala, la textura, la coloración y la iluminación.

No obstante, en algunas partes del mundo, la mano de obra humana sigue siendo más barata que las máquinas CNC. Así,
f. 17 Robert Smith realizó la última versión de su *Cynefleuroceraptor* (2004) en China. No deja de resultar irónico que recurriese a un proceso de fabricación manual, pues Smith crea sus figuras con *software* de modelado tridimensional. En un giro inesperado, entregó una maqueta realizada digitalmente a un fabricante que reunió a un equipo de artesanos para esculpir su pieza en granito negro. Smith consiguió que le hicieran la escultura (además de una enorme base de granito), que la pulieran, que la embalaran y que se la enviaran

Copyrighted material

por aproximadamente la quinta parte de lo que le hubiera costado realizarla a máquina en EE UU.

Otro artista que se dedica a las formas biomórficas es Michael Rees, uno de los escultores que emplea habitualmente procesos digitales más afamados. Su exposición Escultura, Grande, Pequeña y Móvil, de 2003, mostraba la relación que existe entre sus formas escultóricas y la génesis de la animación tridimensional[9]. La pieza central de la exposición era el vídeo digital *Putto 8 2.2.2.2* (2003). Era, literalmente, la fuente de todos los objetos. Demostraba el potencial cinético de las esculturas a través de una entidad de ocho piernas infantiles y torso segmentado y compartido que lucha consigo misma para mostrarnos un modelo atemporal de la condición humana. Su serie *Putto* saca a la luz conflictos de fe, nos descubre los ángeles y los demonios de la conciencia y el drama de la psicodinámica. Todas las esculturas de la exposición se realizaron con PR o CNC a partir de fotogramas tridimensionales del sujeto animado. En una serie más reciente, Rees puso en marcha otra investigación animada de formas orgánicas en conflicto. De esta animación surgió *Putto 4 over 4* (2004), instalada en el Aldrich Contemporary Art Museum de Connecticut[10]. La obra se realizó por medio de un proceso de tallado f. 16

9 Escultura, Grande, Pequeña y Móvil se expuso en la galería Bitforms, en Chelsea, Nueva York, del 12 de septiembre al 18 de octubre de 2003.

10 Existen otras versiones de *Putto 4 over 4*, instaladas en el MARTa Museum de Herford, Alemania, así como en el DeCordova Museum and Sculpture Park de Boston, Massachussets.

Copyrighted material

digital CNC al que se añadieron armazones para, después, recubrir la obra con resina y acero. Rees creó un objeto monumental que escapa a las limitaciones de tamaño de la mayoría de la obras creadas con prototipado rápido.

Karin Sander aborda la creación de esculturas con tecnología digital desde un ángulo completamente diferente. Artista reconocida por sus enfoques conceptuales y sociológicos, emplea técnicas automáticas de escultura digital y envía sus piezas a laboratorios de imagen para que las escaneen y
f. 18 fabriquen con PR. Su serie *Persons 1:10* (1998-2001) es una colección de individuos en miniatura[11]. Cada persona elige la manera en que quiere ser capturada por el lector óptico láser, incluida la ropa y la postura. El lector óptico láser es un grabador objetivo de datos; las esculturas resultantes capturan los detalles, desde las expresiones faciales a los pliegues de la ropa, de una manera bastante realista. Estas obras tridimensionales resultan extrañas porque estamos familiarizados con esta espontaneidad en la fotografía, pero no en las formas escultóricas. Sus obras evocan las imágenes de su tocayo, August Sander, quien, a principios del siglo XX, fotografió una muestra representativa de la sociedad alemana. Igualmente, Karin Sander recoge una muestra de niños,

11 Merece la pena mencionar que en sus típicas leyendas para estas obras, Sander describe tanto los medios como los procesos. Las piezas a escala 1:10 se suelen describir como «escáner de 3D del cuerpo de la persona, FDM (deposición de material fundido para modelado), prototipado rápido, ABS (acrinolitrino-butadieno-estireno), aerógrafo».

Copyrighted material

hombres y mujeres contemporáneos. Dado que hasta hace muy poco la capacidad de los procesos de PR para hacer reproducciones en color era muy limitada, Sander envió las esculturas a un estudio de aerografía, donde artistas anónimos las colorearon basándose en las fotografías que se tomaron cuando se realizó el escaneado del cuerpo. Pese a que las esculturas digitales pueden tener un acabado muy exacto, Sander ha optado por dejar sus piezas con bordes irregulares o «píxeles» como vestigio del proceso digital.

Tras el éxito de una instalación similar en ArtBasel en 2001[12], Sander creó una exposición participativa en la Staatsgalerie de Stuttgart. *1:9.6* (2002) es otra obra basada en el escalado f. 19
de objetos producidos con PR[13]. Los visitantes de la galería pudieron participar en la exposición, previo pago de 80 €, con el fin de realizar un escáner de sus cuerpos para la ulterior fabricación de reproducciones en miniatura. Posteriormente, los homúnculos se donaron a la colección permanente del museo. Sander recurrió de nuevo a un enfoque *laissez-faire*; simplemente montó el proceso y permitió que cada cual decidiera colaborar en él o no. Permitió que los participantes expresaran su personalidad al elegir su pose, su ropa y sus accesorios (creando así sus propios autorretra-

12 *1:7.7 Unlimited* se instaló en Art32Basel del 13 al 18 de junio de 2001. Las figuras que resultaron de esta exposición se distinguen de otras series por su pigmentación verde de hidrato de óxido de cromo.

13 *1:9.6* se expuso en la Staatsgalerie de Stuttgart del 26 de abril al 28 de julio de 2002.

Copyrighted material

tos). Además, *1:9.6* permitió a gente normal ver sus retratos en la colección de un museo de fama mundial. De esta manera, la obra de Sander fomenta una «inclusividad» que subvierte el elitismo histórico de los museos.

Elizabeth Demaray es otra artista que utiliza PR para investigar asuntos sociológicos. En *El proyecto de la mano alzada* (2004), Demaray empleó aplicaciones de diseño asistido por ordenador para crear pequeñas casas para cangrejos ermitaños. Dado que mucha gente peina las playas para recoger caracolas, escasean las conchas que estas criaturas utilizan para deshacerse de sus viejos caparazones y mudarlos por otros más grandes a medida que crecen. Demaray emplea plástico prácticamente indestructible al servicio de la ecología oceánica (pese a lo dañino que resulta el plástico para el mar).

De alguna manera, todos los escultores digitales trabajan con datos numéricos, ya que el ordenador cuantifica la información visual. Algunos escultores obtienen sus imágenes directamente de fuentes de datos ya existentes. Mary Bates Neubauer, por ejemplo, recurre a información procedente de sistemas urbanos para crear sus modelos en tres dimensiones. En su serie *Filadelfia* emplea estadísticas relativas al uso del agua y la electricidad de la ciudad para crear esculturas orgánicas. De este modo, Neubauer utiliza un objeto estético para mostrar las pautas orgánicas del comportamiento humano colectivo.

Copyrighted material

Gregory Ryan ha creado esculturas usando mediciones procedentes de los datos topográficos obtenidos por satélite. Su obra *Cubos de tierra* (2003) muestra secciones de la superficie terráquea a una escala de 1:100.000. Ryan introduce estas medidas en un programa de modelado y asigna a cada valor una expresión tridimensional. El resultado es un mapa topográfico con un nivel de detalle impresionante que revela las cadenas montañosas y los valles, pese a que las típicas representaciones ecológicas, como los climas y las manchas de agua, no aparecen en su representación.

Paredes de agua (2003-2004) se elaboró por medio de modelos matemáticos que describen el comportamiento de los líquidos cuando se exponen al viento. La idea de «vaciar» agua líquida resulta convincente porque Ryan realiza obras que parecen tener una calidad casi fotográfica, pese a la inexistencia de estas aguas. Estos algoritmos se introducen en un programa informático de escultura digital en tres dimensiones. Primero se talla en CNC un modelo y, a continuación, Ryan vacía las obras en aluminio, de modo que adquieren reflejos acuáticos que cambian con la perspectiva del espectador. En ambos casos, Ryan revela formas que, pese a resultar reconocibles, mantienen cierta distancia respecto a los fenómenos naturales geográficos e hidrocinéticos descritos.

Como producto de una nueva tecnología, la escultura digital muestra importantes paralelismos con los orígenes de la fotografía, al menos por lo que toca a sus posibilidades de

Copyrighted material

desarrollo. En el futuro, las formas actuales de escultura digital tendrán la misma consideración que ahora reservamos para los heliógrafos de Niépce, los grabados de Talbot o las placas de Daguerre. En las primeras expresiones de tecnología fotográfica se adivinan ya sus potencialidades: imágenes fantasmales que darán paso a la coloración intensa; calotipos granulados que anticipan los negativos de gelatina de plata e incluso grabados estereoscópicos que presagian la extracción de lo «real» desde lo «virtual».

De igual modo, los artistas que emplean la escultura digital desbrozan el camino de estas tecnologías. El gran número de exposiciones demuestra que ya existe la infraestructura necesaria para lograr una mayor accesibilidad. Al igual que los fotógrafos decimonónicos que tintaban a mano su obra, los artistas que hoy transforman materiales en sus obras digitales tridimensionales sacan a la luz nuevas posibilidades técnicas. Los artistas han anticipado con sus transformaciones materiales la utilización del color y la aplicación controlada de diferentes materiales características de una nueva generación de máquinas. A medida que aumente su sofisticación tecnológica, estos aparatos también permitirán la expresividad ilusiva del material y la inclusión de elementos móviles. De la mano de las nanotecnologías, es posible que estas máquinas lleguen a dotar de expresividad a diferentes materiales «imprimiendo» cambios moleculares.

Copyrighted material

A tenor de estas posibilidades, parece que los escultores digitales no han hecho más que dar los primeros pasos en su exploración de un nuevo conjunto de herramientas. Una vez instalados en este nuevo medio, deben ir más allá de los poliedros complejos, de las distorsiones, de los filtros, del escalado y de otras soluciones manidas. Una generación después de la invención de este medio de expresión, quizás cabría decir que nos encontramos rodeados de los Nadar y los Disdéris de la escultura digital. Resulta emocionante, aunque fútil, imaginar el tipo de obras que producirán los Cartier-Bressons, los Callahans, los Shermans, los Salgados y los Gurskys de la tecnología digital tridimensional en las próximas generaciones. No me imagino un medio tan preparado para ofrecer una miríada de nuevas posibilidades para la expresión artística como la escultura digital. Tal y como muestran los creadores antes mencionados, estas expresiones artísticas pueden ser pueriles reflexiones acerca del medio o piezas conceptualmente brillantes, pero también es posible que, ahora o en el futuro, surjan obras que digan algo relevante sobre la condición humana y, en especial, sobre nuestra relación con las máquinas.

Copyrighted material

COLOQUIO CON WILLIAM V. GANIS

Copyrighted material

Público: *Me gustaría que dijera algo sobre la videoescultura como uno de los posibles precursores de la escultura digital o, al menos, sobre las relaciones entre ambos medios. Estoy pensando en Fabrizio Plessi y en otros artistas que utilizan la imagen como módulo de construcción.*

William V.Ganis: Precisamente estaba pensando en ir al ZKM, en Karlsruhe, Alemania, para ver la ingente cantidad de escultura digital y videoescultura expuesta en ese museo. En efecto, creo que la videoescultura y las obras de John Pike o Michael Snow son un precedente importante de la escultura digital. Pero es importante distinguir ambos medios, porque creo que estos artistas no están trabajando en el campo del modelado digital en la actualidad. No obstante, puede que mi opinión acerca de la naturaleza de la escultura digital sea un tanto restrictiva. En realidad, la escultura digital

Copyrighted material

abarca también obras que incorporan videoarte, monitores de ordenador, chips y muchas de las expresiones artísticas presentes en un museo como el ZKM.

P: *¿Cómo realiza su obra un artista digital? ¿Deja parte del proceso al azar, es decir, al ordenador, o utiliza la computadora sólo como una herramienta con la que elaborar su trabajo?*

WVG: El proceso puede arrancar de un modo aleatorio, con fragmentos de datos recogidos de vete a saber qué banco de información. Otros artistas, por supuesto, eligen el escáner láser para introducirlos o *catscans* y escáneres de rayos x como punto de partida. En este tipo de entorno escultórico puedes cambiar la imagen a tu antojo. Se trata de un *software* imponente. Puedes ver la imagen desde cualquier ángulo, girarla en el espacio y estirarla; cambiar la escala de la escultura, la superficie, la textura o los reflejos, y añadir otras imágenes o unir diferentes objetos. Es decir, lo mismo que puedes hacer con el Photoshop en dos dimensiones. Artistas como Robert Smith comienzan su obra prácticamente de la nada, con una esfera estándar que proporciona el *software*. Trabaja con una especie de arcilla virtual hasta que, por medio de una serie de manipulaciones, obtiene la figura que buscaba y la realiza en tres dimensiones.

P: *Me da la impresión de que, por un lado, está el escultor estético, el que coge una esfera simple y la modifica hasta lograr el efecto deseado; y por otro, el escultor con un discurso potente,*

Copyrighted material

como los artistas que ha mencionado que emplean conceptos freudianos.

WVG: Sí, es totalmente cierto. En cierto modo, no puedo evitar desestimar ese arte matemático. No dejan de ser repeticiones de obras de los años sesenta o de cosas que ya hemos visto en el Op Art e incluso en el constructivismo ruso. No tiene nada de original. La verdad es que a veces puedes coger datos en bruto, datos del ordenador, y hacer algo diferente, como es el caso de *Water*, de Gregory Ryan. Creo que, en ese caso, la transformación es conceptualmente más atractiva por su novedad. Existe cierto salto conceptual que hace que ese tipo de obras sean más interesantes, aunque los datos procedan de un modelo matemático.

P: *Me ha impresionado mucho ver tantas formas, todas tan complejas. Quizá tenga que ver con la sociedad en que vivimos...*

WVG: Eso es algo que suele ocurrir cuando uno empieza a usar una tecnología. Es fácil terminar enganchado a las posibilidades que ofrecen los ordenadores y querer llevar hasta el límite la tecnología, la memoria o las posibilidades de hacer que algo pueda parecer naturalista o realista. En cierto modo, pasó algo parecido cuando apareció el Photoshop y empezaron a crear anuncios con los filtros equivocados, efectos de nubes horribles y cosas así. Los mejores artistas son los que controlan la tecnología, los que no dejan que determine la forma final de la obra.

Copyrighted material

P: *En el Prototipado Rápido parece que las piezas se terminan con el ordenador cuando en realidad el acabado se hace a mano. ¿Existe alguna manera de que las máquinas pongan el color?*

WVG: Antes sólo era posible utilizar un color, de modo que a lo sumo podías usar polvo rojo en vez de blanco. Esto ha sido así hasta hace apenas un año. Ahora existe una máquina nueva, fabricada por Z-Corp, que se supone que tiene todos los colores. Pero la verdad es que lo dudo, creo que sólo contiene los colores de una impresora de tinta normal. Por lo que he visto en los anuncios, parece que se trata más bien de bloques de color, sin mezclas complejas. Quizás pueda resultar útil para encontrar puntos de estrés en un modelo de ingeniería o para mostrar diferentes componentes. No sé en qué medida puede ser interesante como medio de expresión artística, y mucho me temo que su coste es prohibitivo.

P: *¿Sabe si existe algún lugar en España donde se utilicen estas tecnologías?*

WVG: Es más que probable que haya fabricantes de productos electrónicos y laboratorios de ingeniería que utilicen estas tecnologías. Aquí hemos examinado ejemplos procedentes de las artes plásticas, pero estas máquinas tienen múltiples utilidades. El ejército de EE UU tiene algunas aplicaciones increíbles: crea piezas en el mismo campo de batalla o dentro de un submarino nuclear. Si se estropea o se pierde una pieza, la pueden fabricar in situ con este tipo de

Copyrighted material

máquinas. La verdad es que estas tecnologías están casi por todas partes, no sólo en EE UU. He visto máquinas así en Estambul, en París, en Dakar, etc. ¿Que si hay alguna en España? Bueno, si alguien lo sabe, que lo diga.

P: *Yo conozco el trabajo de Manolo Franquelo y Adam Lowe. Uno de los primeros proyectos que realizaron fue una bola del mundo que se presentó en la Expo de Lisboa. Más tarde hicieron la Neocueva de Altamira. Han realizado también una reproducción de la* Dama de Elche, *proyecto para el que contaron con la obra original. Han hecho hasta una reproducción de la estancia de una pirámide.*

Además de pintor y dibujante, Manolo Franquelo es ingeniero de telecomunicaciones y ha desarrollado sistemas parecidos a los que usted ha mencionado. A título de curiosidad cabría añadir que en los laboratorios de prótesis dental se utilizan desde hace años tecnologías CADCAM (Diseño Asistido por Ordenador y Fabricación Asistida por Ordenador). Se usan para la fabricación de coronas, puentes, incrustaciones, etc. Es posible que en Madrid existan ya unas treinta máquinas de este tipo.

WVG: Creo que son precisamente esos usos los que están contribuyendo a que estas máquinas sean cada vez más pequeñas y más prácticas y, por tanto, mucho más baratas. Hace diez años eran tan sumamente caras que sólo se las podían permitir los laboratorios de ingeniería. Pero ahora también las pueden comprar las pequeñas empresas. Hay

Copyrighted material

quienes auguran que en un futuro las podremos encontrar en la fotocopiadora del barrio. Son cada vez más comunes, y empiezan a verse en lugares inesperados, como en las artes plásticas.

Copyrighted material

BILL VIOLA VERSUS HEGEL

TECNOICONODULÍA CONTRA LÓGICA ICONOCLASTA

Félix Duque

Copyrighted material

En el nombre del nombre de Hegel

Los augures de las nuevas tecnologías (nuevas, por serlo de la *digitalización*, con el consiguiente arrumbamiento de todo lo analógico), de la sociedad del conocimiento (o sea: del conocimiento... *como mercancía*) y hasta del *body-fitness* (adecuación del cuerpo... a las exigencias y dictámenes del *mercado*) llevan treinta años intentando convencernos (siendo ese «*-nos*» correspondiente más bien a las gentes de *letras*) del final de la llamada *Galaxia Gutenberg*, del ocaso de la manera *occidental* en general (y *norteamericana* en especial) de leer, escribir y pensar, o lo que es lo mismo: el ocaso de la comprensión y captación del mundo a través de la –ahora tildada de «violenta»– manipulación y abstracción que habría supuesto la escritura alfanumérica, convencional, y de su reproducción mediante la letra *impresa*, hasta llegar a una

Copyrighted material

suerte de *ontología tipográfica*, bien ejemplificada por el apotegma del viejo Hegel: *Es ist in Namen, dass wir denken* («Es en los nombres donde nosotros pensamos»)[1].

Según Hegel, en efecto, el nombre (incluyendo bajo ese rubro también la *fórmula*, matemática o química) es la cosa elevada al reino de la *representación*: «desbastada», por ende, tanto de su «maciza» carga sensible y singular, *hic et nunc*, como de su interiorización –no menos singular– en un determinado sujeto. Ciertamente, el primer estadio de ese proceso de «desmaterialización» viene ya cumplido mediante la «imagen», la cual es definida por Hegel como el contenido de un sentimiento, pero depositado ya en la interioridad abstracta, universal, «del yo en general» (*Enz.* § 452; tr. p. 494), de modo que «la imagen es de suyo fugaz, y la inteligencia como atención es su tiempo y también su espacio, su cuándo y su dónde» (*Enz.* § 453; ib.). En la imagen, la *forma* espaciotemporal es del «yo», no de la cosa. Es la inteligencia la que decide por así decir el «encuadre» y la «duración» de la imagen (un punto clave para nuestra temática ulterior).

Sólo que, en Hegel, la representación que nos hacemos de las cosas no se limita desde luego a la imagen: ésta (que por lo común se halla recogida *inconscientemente* en el «pozo oscuro», en el fondo de nuestra inteligencia) sólo existe

1 G. W. F. Hegel, *Enciclopedia de las ciencias filosóficas* [1830 = *Enz.*] § 462, Anm. (trad. española de R. Valls Plana, Madrid, Alianza, 1997, p. 506).

Copyrighted material

vicariamente, al «animar» desde dentro, universalmente, una intuición presente, haciendola *significativa*. A través de tal proceso de «significatividad», la inteligencia adquiere poder sobre sus propias imágenes, poder para enlazarlas, separarlas o modificarlas mediante el *signo*, definido por Hegel como una «intuición inmediata que representa un contenido enteramente distinto al que ella tiene de suyo» (*Enz.* § 458, Anm.; tr. p. 499). Por cierto, al filósofo le importa sobremanera el hecho de que el contenido del signo sea *enteramente* distinto al de la cosa por él representada (al contrario del símbolo, cuyo contenido es al menos en parte *análogo*), ya que es aquí donde se produciría el viraje decisivo en favor del pensar y obrar humanos («espirituales», en su terminología), en detrimento del lado «natural», físico de la imagen. No es extraño pues que, según Hegel, el sistema sígnico –el *lenguaje*–, se vea elevado a su máxima eficacia cuando, al cabo, se atiene a la representación, ya no de las cosas, sino del *poder virtual* de la inteligencia misma, en cuanto arbitrio y memoria de signos convencionales *escritos*, en virtud de los cuales vienen las cosas *transfiguradas en nombres* que la memoria puede luego articular *ad libitum*. Según la contundente definición de Hegel: «La memoria *reproductora* tiene y conoce la cosa en el nombre y, con la cosa, tiene y conoce el nombre, sin intuición ni *imagen*» (*Enz.* § 462; tr. p. 506; *subr.* mía).

Todavía un paso más, y esa memoria se torna *mecánica*: ella no es ya sino «el *vínculo* vacío que consolida series de ellos

Copyrighted material

[de los nombres, F. D.] y los mantiene en un sólido orden» (*Enz.* § 463; tr. p. 508). Aquí, la inteligencia se ha convertido en una pura *exterioridad* subjetiva, es decir, en la *conciencia* de la exterioridad completa de los miembros de las series de nombres. *Escritura alfabética y memoria mecánica se constituyen así en el pródromo necesario del pensamiento.* Hegel tenía ciertamente noticia de las primeras máquinas de cálculo y de la *diádica* leibniziana (el proceder matemático que posibilita tanto el cálculo como la construcción de la máquina), de modo que, con su elogio del dominio casi absoluto de la inteligencia sobre la realidad y el «escamoteo» de ésta por parte de los signos convencionales de aquélla, bien podría decirse que estaba anticipando la supremacía actual de la medición *digital* frente a la *analógica*, o sea, la preponderancia de las magnitudes discretas y numéricas frente a aquellas que varían con el tiempo en forma continua, como las ondas sinusoidales sonoras, la distancia, la velocidad o la temperatura, «condenadas» ahora a ser «muestreadas» (tal es el barbarismo técnico correspondiente) para transformar la señal analógica en otra digital. Claro está, para Hegel esa supremacía no constituía sino el zócalo seguro sobre el que han de apoyarse la *razón* y la *voluntad*, antes de tomar cuerpo ellas mismas, como espíritu *objetivo*, en las cosas –trabajadas– del mundo.

Ahora bien, mientras que de un lado parece negar nuestra época posmoderna el paso de esa memoria mecánica a la razón *sensu hegeliano* –una razón calificada, para empezar,

Copyrighted material

como la «última negación de la inmediatez [...] de tal modo que el contenido está determinado por ella [por la inteligencia, F. D.] *para ella*» (cf. *Enz.* § 468; tr. p. 511)–, del otro se observa que incluso el «nombre» está siendo hoy *formulariamente* reconvertido en un paquete discontinuo de signos binarios (1, 0) y utilizado fundamentalmente para la reconstrucción, registro, archivo y manipulación de... *imágenes*, ese conjunto de representaciones que Hegel quería inconscientes, sumidas en el pozo oscuro de la imaginación *virtual*. De manera que, parodiando al filósofo, sería necesario decir ahora, más bien, que la razón mecánica (o mejor: *electrónica*) conoce y tiene a la imagen (¡no a la cosa!) en la fórmula digitalizada (¡no en el nombre!) y, con la fórmula, tiene y conoce la imagen (pudiendo así modificarla, registrarla, archivarla y recuperarla ad líbitum), sin necesidad de intuición ni, al límite, de *cosas* (o sea, y según la creencia popular, de ese «algo» individual, presuntamente determinado por entero, y que por ende descansaría sobre sí, siendo por ello exterior al sujeto cognoscente e independiente de él).

Feedback de mutuo refuerzo y reconocimiento de la matemática y de la imagen, como si hubieran sido desechados por inútiles el inicio y el final de la especulación hegeliana (y de la filosofía, en general), a saber: la cosa (el Ser) y el pensar (la Idea), así como la mediación *escrita* entre ambos, justamente allí donde la cosa parecía desvanecerse lánguidamente en bien cortado y medido *flatus vocis*, en aire –o signos pautados– que es a la vez soporte y elemento del espíritu. Tal

Copyrighted material

es (¿o más bien era?) la música y la literatura: canto o poesía, drama o narración.

Por el contrario, en Hegel, la representación mediante imágenes venía relegada a las épocas «oscuras», como en la monstruosa promiscuidad de los dioses hindúes, en la imaginería piadosa –pero sangrienta y demasiado «carnal»– de los retablos medievales o, finalmente, en las «estampas» –más disolventemente «cómicas» que conmovedoras– de sus contemporáneos románticos: esos extraños y obstinados «papistas» a los que nuestro buen luterano –y como tal, *iconoclasta*– nunca pudo entender. De ahí, entre otras razones, su veredicto sobre el fin, o mejor: sobre el carácter *pasado* de las artes, y especialmente de las «artes figurativas» (*bildende Künste*; literalmente: «artes que hacen imágenes»).

El mundo no tiene quien lo escriba (pero sí quien lo grabe)

La generación de jóvenes artistas norteamericanos cuyo *floruit* tuvo lugar en torno a finales de los años setenta del pasado siglo –un grupo crecido entre las revueltas de mayo del 68 y la revolución digital (y su difusión mesocrática a través del PC)– podría haber estado en general conforme con ese *certificado de defunción* hegeliano. Pues tras los estertores del expresionismo abstracto (él mismo, arte inobjetual por excelencia: plástico, sí, pero en absoluto figurativo) y la irrupción del conceptualismo y, sobre todo, del *performance* y del *body*

Copyrighted material

art (recuérdese especialmente el grupo Fluxus, con su exasperación y hasta laceración –simbólica o no– del cuerpo humano), el reinado de la imagen en las artes plásticas podía considerarse como obsoleto. Y, sin embargo, esa misma generación había crecido y se había formado asimilando la narrativa fílmica hollywoodiense y sufrido con mayor intensidad aún las abundosas y casi inacabables series de telefilmes.

Así que, cuando en 1965 apareció la primera cámara de vídeo portátil, manual (y barata), la famosa Portapak, de Sony, todo un plantel de artistas comprometidos a la vez con el *performance art* y con el medio fílmico –desde Bruce Nauman a Vito Acconci, Frank Gillette o Juan Downey, pasando por Nam June Paik, seguramente el nombre central de los pioneros del nuevo medio[2]– intentaron conjugar todos esos factores dispersos, abriendo una suerte de narrativa no lineal y altamente *heterodoxa*, dirigida a la vez contra las historias cinematográficas y contra el imperio de la televisión, en la

2 El propio Viola reconoce esa genealogía, trazando a la vez concisamente los tres rasgos que desembocaron en el videoarte: modificación del *hardware* (cámaras, monitores o pantallas), *performance art* y mutación en la percepción espaciotemporal mediante nuevas técnicas de montaje: «Todos los hilos que llevan a este medio [el vídeo] estaban ya presentes cuando yo accedí a él, en 1970: manipulación de la imagen, intervención en el *hardware* –como en la obra de Nam June Paik–, la idea de *performance* –como en la obra de Bruce Nauman y de Vito Acconci–. El montaje cinemático y su expansión en el espacio se hallaba en la obra de Les Levine y en las de Frank Gillette y de Ira Snyder» (citado por John Walsh, «Emotions in extreme time», en *Bill Viola. The Passions*, Los Angeles, J. Paul Getty, Museum, 2003, p. 27).

Copyrighted material

que se estaban marcando ya con nitidez los rasgos de lo que sólo dos años después fijara Guy Debord como *sociedad del espectáculo*, y que podríamos condensar en dos famosos esloganes: 1) *There is no business like the show-business*, y 2) *That's entertainment!* Contra esas consignas (hoy más triunfantes que nunca) reaccionaron virulentamente los artistas citados, los cuales presentan, con todo, el rasgo común de aceptar el nuevo medio como un mero *instrumento* junto a otros, a fin de expresar sus propios intereses e inquietudes, especialmente contra la televisión, «desmantelada» (*dé-collage-ada*, valga el barbarismo, por seguir con la broma de Wolf Vostell en su «instalación» –aún no existía el término– de 1958: *TV De-coll-age*, realizada con/en/por/según/contra la televisión) y denunciada como vehículo primordial de *commodification* y de transformación de la cultura en *advertising*. Valga al respecto el famoso grito de combate de Nam June Paik: «La TV ha atacado todo en nuestra vida, ¡ahora contraatacamos nosotros!»[3].

3 Es verdad que estas palabras fueron pronunciadas todavía en 1963 (en la Galería Parnass de Wuppertal), con ocasión de una instalación en la que un conjunto de televisores depositados en el suelo mostraba imágenes deformadas y distorsionadas, a fin de combatir la fascinación casi hipnótica de los incipientes televidentes. Pero no menos cierto es que ellas constituyeron algo así como una consigna seguida obstinadamente por Paik hasta que, dos años después, «inaugurara» el videoarte grabando cámara en mano una visita del Papa a Nueva York. Ver Michael Rush, *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*, Barcelona, Destino, 2002, p. 117 ss. para la cita, y 82 ss. para la «cinta del Papa».

Copyrighted material

Ciertamente, el vídeo ofrecía –además de su bajo precio y facilidad de manejo– una prestación que, no sin cierta exageración, cabría presentar como uno de los rasgos característicos del *melting-pot* norteamericano (y no sólo referido al mundo del arte), a saber: la obsesión por borrar el tiempo, por vivir en un continuo *presente*, para lo cual tanto la radio como la fotografía o el cinematógrafo estaban ya suministrando una prueba *in actu exercito*, dada la capacidad de (des)montar, modificar, solapar, expandir o comprimir imágenes en historias a su vez mudables ad libitum. Ahora bien, el vídeo concentraba todas esas ventajas y aun las sobrepasaba en un punto esencial: la conjunción del evento con su grabación, registro y archivo sin necesidad de proceso químico, es decir, el así llamado *tiempo real* (más bien mal llamado; debiera haber sido denominado, siguiendo la terminología de Whitehead, *presente espacioso*, elástico y abarcable). De manera que la cámara Portapak (seguida a más distancia por productos como Norelco y Concord) fue vista, no sin razón, como el comienzo de la realización de la promesa de Novalis y de Joseph Beuys (según la cual todo hombre debe pugnar por llegar a ser lo que *en sí* ya es: artista), siguiendo una doble vía, absolutamente antitética: de un lado se abría un proceso de banalización y aun puerilización universal de disolución del arte, a la vez que, en el otro extremo, la cámara de vídeo se revelaba como un *agente provocador* de primer orden: contra la inercia e inepcia políticas, y contra la acomodación del arte al aburguesamiento general (sobre todo en televisión, como se apuntó) llevando así al

Copyrighted material

extremo –y aun a la exasperación– el cine experimental filmado hasta entonces en 16 mm (por ejemplo con la cámara Bolex). Podemos reseñar grosso modo los rubros generales en que se ha ido encuadrando el videoarte: a) *ejercicios abstractos experimentales* (como en *Lingüística electrónica* de Gary Hill [1973], en donde se interpretaban las propiedades de sonidos a través de formas generadas electrónicamente y movidas en rápida sucesión por la pantalla); b) *problemas de comunicación* (por ejemplo *Travesía negativa*, de Peter Campus –el maestro de Bill Viola–, en 1974, en donde se grababa a sabiendas a los visitantes de una «exposición» formada por ellos mismos, que ejecutaban acciones frente a un espejo, proyectando después las imágenes en grandes pantallas); c) búsqueda de la *identidad personal* (como en *Tres transiciones*, de 1973, también de Campus, en las que propio artista se «apuñalaba» por la espalda, quemaba la imagen móvil de su rostro, borraba los rasgos de éste[4] o trepaba por su propia espalda rota); o bien d) *crítica política* (cuyo ejemplo más señalado es seguramente la obra de Antoni Muntadas, con su tríptico *On translation: El aplauso*, de 1999, o *La siesta*, de 1995, por señalar algunas de sus obras recientes).

4 Un inquietante procedimiento seguido en pintura por G. Altenburg en 1966 (*Dedicado a Caspar David*, en donde el famoso autorretrato de Friedrich es «homenajeado» a base de difuminar todos los rasgos de su cara, reducida a una terrosa superficie surcada por líneas paralelas, sospechosamente parecidas a las de la TV), y empleado recientemente por Terry Gilliam en el film *El secreto de los hermanos Grimm* (donde la niña Sacha borra sus facciones cuando se frota desesperadamente la cara con el agua fangosa del pozo).

Copyrighted material

En eso llegó Viola (y el hegeliano tembló)

Pues bien, todas estas tendencias parecen confluir más o menos armónicamente en la obra de Bill Viola, el videoartista con seguridad más famoso en la actualidad (aunque no por ello sea necesariamente el más importante)[5]; en primer lugar, por ser –como Gary Hill o como Mary Lucier– estrictamente eso: *artista de vídeo*, abandonando esa expansión tecnológica de las vanguardias representada como vimos por Paik, Acconci o Anastasi; en segundo lugar, por la perfección técnica y el intenso lirismo de sus producciones, que consiguen que irrumpa de nuevo en la discusión artística una *vieja dama* que parecía haber sido expulsada para siempre del mundo del arte: la *belleza* (no sin peligro, desde luego, de bordear el *kitsch*); y en tercer lugar (el más interesante para el ensayista, claro está), por la extensión de sus lecturas y el ambicioso alcance de sus tesis, centradas en la posibilidad de *retorno de una metafísica* encarnada plásticamente en cintas sobre pantallas de proyección y, actualmente, en proyecciones en pantallas de plasma LCD (*liquid crystal display*), allí donde las artes y la filosofía se enraizarían de nuevo en la religión (una religión sincretista, sin embargo, y de genuino sabor californiano, mezcla de budismo zen, mística sufí y cristiana medieval, y, en el fondo, procedente –seguramente

5 Pues si, en efecto, atendiéramos no tanto al videoartista sensu stricto, sino al creador que se expresa *también* a través de este nuevo medio, seguramente habría que convenir en que la figura más señera en tecnologías de la imagen, en general, es Jean-Luc Godard.

Copyrighted material

sin que Viola lo sepa– del ancho y variopinto seno del *panteísmo naturalista* de color goetheano). Y es obvio que todas estas características chocan frontalmente con el *convencionalismo* de Hegel, con su *iconoclastia* (llevada al extremo con el dictum del arte como movimiento ya pasado) y su conversión de la metafísica en *lógica*.

Es evidente (no haría falta siquiera insinuarlo) que, con todo su arte y sus declaraciones, Bill Viola no va a arrinconar a Hegel bajo el moho de la erudición académica ni va a hacer obsoleto el pensamiento de ese Proteo de mil caras –casi todas ellas, bien vivas y fecundas–, pero sí es claro que en su *antihegelianismo* radical (seguramente sin él saberlo) es Viola una suerte de sensible *sismógrafo* de lo que está ocurriendo hoy (y no sólo en el mundo del arte), y que él interpreta como el pródromo en nuestro incipiente siglo de una expansión omnímoda y omnipenetrante –en todos los ámbitos de la comunicación– de una *Gesamtkunstwerk*, de una «obra de arte total» (en la que se fundirían *suo modo* cine, pintura y sonido): una obra *colectivamente disfrutada*, sí (y cuyo lugar de fruición no sería el ya periclitado cine de arte y ensayo, sino galerías de arte modificadas ad hoc), pero no por ello *apta para el consumo de las masas*: una obra que no se concreta en «cosas», sino en «acciones», y que exige, en efecto, demasiada paciencia y esfuerzo cognoscitivo por parte del espectador –o mejor, con el término inglés: de un *viewer*, de un «vidente» que participe activamente en el evento–. El videoarte de Viola pretende ser, además, a la vez crítico (con

Copyrighted material

el sistema de *advertising* y *merchandising* del arte), existencialmente filosófico (en cuanto que explora las situaciones límite del ser humano, en conjunción con los elementos cósmicos) y, en sus últimas derivaciones, declaradamente religioso y hasta *sacral* (fundiendo en una sola imagen, como hemos señalado, arte, filosofía y religión).

Todos estos factores constituyen justamente, por un lado, un desmentido casi total del pensamiento de Hegel (poniendo también en buena medida en entredicho, por consiguiente, el pensamiento de la Modernidad toda, incluyendo desde luego a los distintos «realismos»), mientras que por otro lo confirman (como suele suceder con las tesis del filósofo de Stuttgart). Si es verdad –y seguramente lo es– que la filosofía no es sino *ihre Zeit in Gedanken erfasst* («su tiempo comprendido en pensamientos»)[6], entonces habría que decir que el arte filosófico (hijo móvil del *concept art*) de Viola corresponde muy bien a este novísimo tiempo y, sin embargo, no deja por ello de intentar *remitir el tiempo actual a un tiempo mítico –original y fundacional–*; y ello, llevado técnicamente a cabo no mediante pensamientos, sino por *imágenes audiovisuales* de factura irreprochable.

Añadamos, además, un punto esencial: en ese arte «antihegeliano» (y, quizá con mayor razón –como se verá ensegui-

6 Prólogo a *Grundlinien der Philosophie des Rechts* (traducción española de C. Díaz, Madrid, Libertarias, 1993, p. 59).

Copyrighted material

da–, *antiluterano*) no habría ad límitem música, ni palabras (nombre), ni narración, o bien tendría todo ello un sentido subordinado, casi residual. Sólo que en ese caso, empero, no habría tampoco «pensamiento» en el sentido hegeliano del término. No habría pues «razón», ya fuese dialéctica o deductiva, y en cambio alcanzaría predominio absoluto aquello que Hegel desechara, a saber: la «convicción sentimental», la *intención* de cada uno (como, por ejemplo, la *Gesinnung* kantiana). Pues, según creía el otrora Rector de Berlín: «honra al ser humano el no querer reconocer nada en los sentimientos que no esté justificado por los pensamientos, y esta obstinación constituye la característica de los tiempos más recientes, además del principio propio del protestantismo» (ibídem; tr. p. 60; *a sensu contrario*, recuérdese mi alusión anterior al *antiluteranismo* de Viola).

En el ámbito artístico (y de manera aún más furibunda, en el religioso), ese punto de honor, ese *pundonor* hegeliano se ha manifestado *negativamente* como *iconoclastia*. Por ello, y negando esa negación (algo muy hegeliano, por cierto), bien podríamos definir la empresa de Viola como *iconodulía*, es decir, de *veneración de imágenes y, más exactamente, de iconos*. Ahora bien, puesto que él llega a esa veneración mediante la tecnología electrónica, quizá sea conveniente tildarla de *tecnoiconodulía*. Pero para justificar el empleo de tan aparentemente críptico neologismo, quizá sea provechoso ofrecer una breve retrospectiva sobre el origen del arte enseñoreado hoy por Bill Viola: el *arte del vídeo* (ampliable últimamente,

Copyrighted material

como veremos, a un ubicuo y casi omniabarcante *arte fílmico digital*). Un arte cuya característica fundamental bien podría cifrarse en el triunfo ubicuo de la *sinestesia*.

El vídeo: ¿cumplimentación de la sinestesia o un nuevo pulimento sensorial?

Ya en 1961 había advertido Marshall McLuhan, el gran propulsor de los estudios sobre los medios de comunicación, que con la *televisión* (que señala el paso de la era eléctrica a la era electrónica) se habría producido un cierre sinérgico de lo que cabría considerar como *exteriorización mediática* del entero aparato sensorial humano: «Mi hipótesis de trabajo –decía– se basa en la observación de que nuestros medios técnicos, desde la escritura y la imprenta, son extensiones de nuestros sentidos. Sugiero que la última de tales extensiones, la televisión, es una extensión no solamente de la vista y del sonido, sino de esa misma sinestesia a la que *el artista de siglos pasados* se esforzaba en acceder a través de los valores tangibles, táctiles de la nueva visión; la televisión no es sólo vista y sonido, sino tangibilidad, en virtud de su forma visual, de contorno, escultural»[7]. A mi ver, dentro de esa alusión a «artistas de siglos pasados» pueden ubicarse nombres clave del Romanticismo alemán como W. H. Wackenroder o Ludwig Tieck, el

7 «Inside the Five Sense Sensorium», en *The Canadian Arhitect*, junio de 1961, pp. 49-54 (*subr.* mío).

Copyrighted material

gran poeta simbolista Charles Baudelaire (cf. el soneto *Correspondances*) o, ya en el siglo del propio McLuhan, pintores como Giacomo Balla o Vasily Kandinsky, o bien músicos como Stravinsky –de suntuoso cromatismo– y sobre todo ese genial hiperestésico febril que fuera Alexander Scriabin.

Sea como fuere, los fundamentos de la teoría se hallan en Herder, cuya concepción de la razón como *armonía sinestésica* habría de oponerse necesariamente a la de su maestro, Kant, y a mayor abundamiento a la descendencia idealista de éste, especialmente a Hegel. No sin compartir, empero, la misma noción subjetiva de base: somos *nosotros* los que nos *hacemos una imagen* de la «cosa», llevando esta concepción al extremo paradójico –o a la paradoja extremada– de que seríamos nosotros mismos los que acabamos por *hacernos* en cada caso *imagen* de la cosa, o sea: por convertirnos en ella, haciendo así que ésta sea –sólo entonces y por vez primera– *de verdad*; y es que ella, la cosa, se limitaría según eso a proporcionar los materiales de elaboración (de origen y características «propias» desconocidas, si es que su *en sí* –lo que la cosa sea *de suyo*– sigue teniendo algún sentido; no es tan fácil librarse del Kant abisal); materiales sólo cognoscibles *a tergo*, en cuanto que despiertan diversas sensaciones en nosotros e incitan a sospechar una *misma* estructura de «ser-en-el-mundo» (sólo que *extrovertida* en la imagen construida). Oigamos, o mejor: *per-catémonos* de lo que escribe el agudo Herder e intentemos *con-sentir* en ello: «¿Cómo vienen conectados vista y oído, color y palabra, aroma y sonido? [...]

Copyrighted material

¿No son meras sensaciones en nosotros y, en cuanto tales, no confluyen todas ellas en una sola cosa? Nosotros formamos un solo *sensorium commune* pensante, sólo que afectado desde varios respectos. Ahí está la explicación»[8].

Naturalmente, aquí la palabra decisiva es la calificación de «pensante» atribuida esencialmente al *sensorium* humano; algo que, de seguir la *docta opinio* tradicional, vería en la clave de la concepción herderiana una mera *contradictio in adjecto*, formulada mediante un inconcebible oxímoron, a saber: el *sentir pensante*. Sin embargo, de atender a Herder, habrá que convenir en que el pensamiento no es en modo alguno el producto puro e incontaminado de la razón, entendida ésta como una facultad superior, digamos, a la imaginación o a la sensibilidad, y radicalmente separada de ellas, sino que el pensar consistiría más bien en la *conciencia* de la armonía y copertenencia, plasmada *en imagen*, de nuestro yo y de las cosas *vividas*, así como de la «descarga» *continua* (es esa continuidad la que garantiza –aun precariamente– la identidad del «yo») de un régimen sensorial en otro, tal como ver sonidos o escuchar colores: una conciencia *sinestésica*, pues, mediante la cual no sólo nos sentimos familiarizados con las cosas, sino que nos reconocemos como existiendo en las frecuencias de intensidad con que ellas nos afectan: ligados y hasta *ob-ligados* a ellas, como si atisbásemos oscuramente a

8 *Abhandlung über den Ursprung der Sprache* (1772), en *Werke*, hg. M. Bollacher u. a., Fráncfort, 1985; I, 743 ss.

Copyrighted material

través de esta conjunción entre *psique* y *cosmos* un fundamento, una raíz común que el empeño *cartesiano* del hombre moderno por «ponerse a buen recaudo» de las cosas y sus supuestos engaños habría intentado ocultar por todos los medios, y que en el elogio hegeliano al *convencionalismo lingüístico* (y la consiguiente postergación del símbolo y la imagen) habría llegado a su más exasperado extremo.

Pues bien, contra esa literal obcecación sostengo que, de algún modo, Bill Viola es (más por intuición que por conocimiento documentado) el artista que con mejor tino ha unificado todas aquellas tendencias *sinestésicas*, pero no partiendo ya de los desnudos órganos sensoriales (aunque mucho habría que objetar también a esa supuestamente natural «desnudez») en constante trasvase sinérgico de percepciones, sino traduciendo, *trans-duciendo* las antiguas «regiones» ontológicas (el yo y las cosas) a la interfaz maquínica, hasta el extremo de avizorar, en el predominio de la *tecnoimagen* del mundo y frente a los *signos* hasta ahora triunfantes de la música pautada y la palabra escrita, el anuncio de una era en la que se llevaría a cumplimentación aquello que en la «edad eléctrica» decretada por McLuhan se presentaba de manera solamente incipiente. Y en efecto, en una entrevista de 1992, Viola se sitúa justamente en la *transición*[9] de una era a otra: «Estamos dejando atrás –dice–

9 Una noción ésta que lo apasiona, y que da título a varias de sus mejores obras: *Passage, The Passing, The Crossing*, etcétera.

Copyrighted material

los modos propios de la imprenta y de las letras y entrando en el mundo de la imagen; abandonamos el razonamiento deductivo y nos dirigimos a modelos de tipo asociativo»[10].

Curiosamente, también Hegel se veía a sí mismo en la encrucijada entre dos mundos, como se apunta en el famoso y melancólico final del Prólogo a su *Filosofía del Derecho*. Sólo que él parecía limitarse entonces a levantar un solemne monumento funerario a la época a la que él mismo pertenecía, y de la que no podía ni debía salir: «Cuando la filosofía pinta su gris sobre gris, entonces ha envejecido una configuración de la vida que no cabe ya rejuvenecer con gris sobre gris, sino sólo reconocer; la lechuza de Minerva comienza sola y primeramente su vuelo con la irrupción del crepúsculo»[11].

Lucha en el interior de lo imaginífico: icono contra figura

Por el contrario, Bill Viola (por cierto, igualmente fino y agudo escritor) no sólo pasa con decisión, mediante el *videoarte*, a la nueva era, sino que en sus instalaciones y en sus escritos apunta razones convincentes para ese paso. Baste con recordar de nuevo que en sus obras no encontramos música en un sentido convencional («sonidos marcados»,

10 «In Response to Questions from Jörg Zutter», en *Reasons for Knocking at an Empty House* (cit. desde ahora como *Reasons*), Cambridge, The MIT Press, 1995, p. 243.

11 *Grundlinien...* (tr. cit., p. 59 [modificada]).

Copyrighted material

por decirlo con John Cage) ni apenas palabras, salvo, en algunos casos, poesías o letanías susurradas y apenas audibles. Viola no piensa desde luego dentro del elemento de los nombres, sino *en imágenes*. Por otra parte, lo que él propone es un *cultivo de transacciones sensoriales* (contra Hegel), el cual, sin embargo (esta vez, con Hegel) reniega como acabo de apuntar de toda inmediatez sensible o de toda impresión sensorial directa (si es que, a estas alturas, puede aún creerse que tengamos siquiera una sola percepción que no venga mediatizada –aunque sea de forma inconsciente– por el medio de comunicación predominante en que somos y nos movemos)[12]. También él, a su manera –esto es, de manera *audiovisual*–, intenta romper la costra *familiar* de las cosas y sucesos cotidianos para extraer de ellos, por expansión, compresión o deformación, los elementos que los componen y en que ellos se disponen, haciendo que por un instante *reverbere* su vislumbre en la pantalla. Si se permite la alusión metafísica, podemos decir que de este modo se coloca cerca del *ser* y lejos de lo *ente*; muy románticamente, cerca de la fusión y la disolución, y lejos de la identidad y la separación rígida entre cuerpos. De elementos como el *vacío*, la luz, el fuego o el agua se desprenderán entonces descargas emocionales inauditas: destellos de violenta irracionalidad producidos de forma exquisitamente racional y debidos las más de las veces a la interacción de esos elementos con una

12 Véase Jonathan Crary, *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, The MIT Press, 2001.

Copyrighted material

figura humana (muchas veces, la del propio Viola), en ellos desmesuradamente aumentada o troceada, desgarrada o alabeada, disuelta o aniquilada.

Viola, nacido en 1951, y por tanto bajo la égida del cinematógrafo, mas crecido bajo el imperio de la televisión, sabe bien que las posibilidades en la tecnología comunicacional despiertan nuevas competencias cognitivas. A este respecto, pocas pistas hay más fiables para introducirnos en su universo creador que la huella dejada en él por Walter Benjamin, el cual, en una apretada página de su *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica*, señala tres características de la cinematografía que Viola hará tremendamente operativas en el campo del vídeo : 1) la identificación ad límitem de las funciones artística y científica de la fotografía, una vez integrada en el film; 2) la analogía del nuevo período con el del Renacimiento, cuando en la correspondencia entre microcosmos y macrocosmos se enlazaban anatomía y perspectiva, matemática, meteorología y teoría de los colores; y 3) más específicamente, el valor del *primer plano* (*Grossaufnahme*), en cuanto analizador del espacio, y de la *cámara lenta* (las *Verlangsamungen* o *ralentís* de la *Zeitlupe*, el «retardador» o «lente del tiempo») en cuanto recreadora del tiempo y de los *tempi*.

Es más, en cita implícita de un famoso pasaje de Novalis en el que éste hablaba de la *romantización* del mundo cuando el «yo» logra dar a lo conocido la dignidad de lo desconocido,

Copyrighted material

afirma Benjamin: «De la misma manera que con la ampliación [propia del primer plano, F. D.] no se trata de una mera explicitación de aquello que, "sin más", se ve de un modo confuso, sino que vienen más bien a comparecer aquí configuraciones estructurales completamente nuevas de la materia, tampoco la cámara lenta se limita a poner de relieve determinados movimientos, sino que, en los movimientos conocidos (*bekannten*), descubre otros enteramente desconocidos»[13]. Y continúa, apoyándose ahora en Rudolf Arnheim[14], diciendo que esos movimientos «no actúan en absoluto como deceleraciones de movimientos rápidos, sino como movimientos peculiarmente deslizantes, oscilantes, extraterrestres». Tres adjetivos perfectamente aplicables a la obra de Viola, más emparentada con las técnicas del cine mudo del expresionismo alemán de lo que él abiertamente haya reconocido.

El videoartista, como Benjamin preconizara también, utiliza la doble guía de la tecnología y la psicología para bucear en las profundidades de un inconsciente que, en su caso, es más jungiano que freudiano, más poblado de arquetipos inmemoriales que de complejos y traumas sexuales. Por citar de nuevo a Benjamin, en la conclusión de este denso parágrafo XIII de *La obra de arte*: «Gracias a la cámara hacemos por vez primera la experiencia del inconsciente óptico (*Optisch-Unbewussten*),

13 *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Fráncfort, Suhrkamp, 1963, p. 36.

14 Rudolf Arnheim, *Film als Kunst*, Berlín, Rowohlt, 1932, p. 138.

Copyrighted material

al igual que gracias al psicoanálisis tenemos experiencia del inconsciente pulsional (*Triebhaft-Unbewussten)*». Es en efecto la cámara, con sus picados y contrapicados, con sus interrupciones y elipsis, su expansión y su compresión del curso narrativo hasta desmantelarlo y hacerlo jirones, la que nos sume mágicamente en esa óptica del inconsciente que en Viola se verá acompañada por una impresionante, desasosegada *acústica* prerracional. Y lo hace sometiendo la supuesta realidad externa a una implacable *requisitoria*, a un exhaustivo interrogatorio en el que, a través de un dominio técnico asombroso, salen a relucir lo que más allá de María Zambrano cabría denominar los «inferos» del alma.

Muy significativamente, Viola hace por ello coincidir la eclosión de los medios *ópticos* de comunicación con el final de la «era mecánica», como si, en *salto cualitativo* (por mencionar de nuevo a Hegel), las potencialidades virtuales latentes en la máquina hubieran superado con creces las prestaciones de ésta y, crecidas, la hubieran «puesto en su sitio» (*aufgehoben*), convirtiendo en vertiginoso viaje al interior del hombre-en-situación (adentrándose así en lo *infrahumano* o en lo *sobrehumano*) aquello mismo que, al principio de la Modernidad, se presentaba como un programa de dominación de la naturaleza exterior por parte de un sujeto autoconsciente y perfectamente dueño de sí mismo. De esos medios (fotografía, cinematógrafo, vídeo) dice Viola que «nos devuelven el mundo, y por esto son mucho más profundos y misteriosos de lo que la gente cree. Por naturaleza,

Copyrighted material

son instrumentos no primariamente de visión, sino de filosofía en un sentido antiguo, original»[15]. Es importante tomar al pie de la letra las palabras del artista: esos instrumentos no se limitan a hacernos «ver» las cosas del mundo, o sea, a que nos hagamos de ellas una *representación*. Ni siquiera nos «acercan» a ellas, y menos a eso que algunos se empeñan en seguir llamando *sense data*. No. Lo que ellos aportan no es sino *el mundo mismo* en su integridad cosmoantrópica; esto es, sacan a la luz la cohesión, el entramado en el que estamos comprometidos a través de las tecnologías de la imagen óptica. Pues esas máquinas «producen contenidos, cuyos productos son marcas (*imprints*: improntas; literalmente: *im-presiones*; *typoi*, en griego[16]) directas del mundo exterior» (ibídem). Se trata en suma de contenidos en cuanto impronta *inmediata* del mundo, *antes* pues de la separación entre sujeto y objeto: ontológicamente previos a esa cartesiana distinción, propiciada por el dominio del *homo typographicus*.

En efecto, para la teoría neoplatónica del arte (de decisiva influencia en la mística), si nosotros no tenemos imágenes ni

15 *Between How and Why* (1993), *Reasons*, p. 256.

16 Ignoro si Viola ha leído a Plotino, pero en todo caso es significativo que, en un pasaje crucial para la teoría neoplatónica del arte, escriba el gran místico que, por lo que respecta al Ser-Ente (*tò ón*) y al Prius de él derivado, no tenemos imágenes (*eídola*) ni *týpous* de ello (*Enéadas* VI, 5-7). Pues bien, la edición inglesa de A. H. Armstrong vierte el último término por *imprints* (*Plotinus*, Loeb Classical Library, Cambridge, Harvard University Press, 1988; VI, p. 339).

Copyrighted material

«improntas» del Ser y de sus Procesiones, cuando tenemos la intuición intelectual (*icónica*, en el sentido del mandala oriental y del icono bizantino) de esos *inteligibles*, ello no se debe a que los captemos «dentro de nosotros» (*en hemîn*), sino al contrario, a que «somos nosotros quienes existimos dentro de ellos (*hemeîs en ekeînois óntes*). [...] Ahora bien –sigue diciendo–, ya que existimos juntamente con todas las cosas, nosotros somos ellas; así pues, somos todo y uno (*pánta ára esmèn hén*)»[17]. Esta última expresión –dicho sea de paso– correrá como un hilo rojo en el pensamiento-sentimiento occidental (de la cábala y el hermetismo al idealismo y romanticismo) como ideal supremo de *reconciliación* y *reunificación*: *hén kaì pân*, ser Uno-y-Todo. Por cierto, lo que se sigue de las concepciones metafísicas de Viola sobre el mundo arquetípico y nuestro acceso a él (somos y existimos dentro de él) es que, necesariamente, tal acceso –la tan buscada intuición intelectual– se produce *en el seno* de las nuevas tecnologías de la imagen (como antes se hacía, pongamos por caso, mediante complicados rituales, confección de mandalas o ingesta de drogas por parte de los *chamanes*: un «gremio» al que a Viola quizá no le importaría pertenecer).

Por eso, y con cierto rousseaunianismo que podemos constatar igualmente en algunas de las mentes neorrománticas más conocidas de un tiempo que está dejando vertiginosamente de ser el «nuestro» (entiéndase por tal la segunda

17 *Enn.* VU, 5.7 (ed. cit. VI, p. 339 ss.).

Copyrighted material

mitad del siglo XX, y piénsese al respecto en Lévy-Strauss, en Clastres, en Baudrillard, en Beuys, etc.), Viola pretendería, pues, cerrar (o al menos, «poner entre paréntesis») todo el período de la Modernidad para que la Nueva Era Electrónica (puesto que las tres tecnologías –del cinematógrafo, de la televisión y del vídeo– son previas a la «mutación» digital) conectase natural y armónicamente tanto con el Medievo (obviamente, una Edad Media tan soñada como la de Novalis en *Europa o la Cristiandad*) como con la espiritualidad oriental, siguiendo en esto las huellas de su admirado Ananda Keith Coomaraswamy, que en *La transformación de la Naturaleza en Arte*[18] había distinguido tajantemente entre las obras del arte moderno, europeo (empeñadas en representar las cosas del mundo) y los *iconos* del arte asiático y cristiano (medieval), enderezados a la *presentación* de las cosas tal como ellas están en Dios. No en vano se considera místicamente al *icono* como *acherótypos*, es decir: no modelado –al menos, directa e intencionalmente– por la mano del hombre, sino creado en el seno de la divinidad y con su ayuda: como si el artista, el *poietés*, no fuera en este caso sino un *transmisor* del mensaje sagrado.

Ahora bien, como veremos con mayor detenimiento, lo verdaderamente curioso en el caso de las últimas producciones y declaraciones de Bill Viola es que éste, poniendo también

18 En *Reasons* (p. 199), Viola reproduce al respecto un importante texto de esta obra de 1934.

Copyrighted material

por así decir «entre paréntesis» toda la complejísima tecnología en la que virtualmente queda imbricado el hombre-en-su-mundo (sirviendo los guiones de *imprints*, de «marcas» de una «divinidad» tecnologizada), obra *como si* creyese –¿quizá lo cree religiosamente?– que sería la máquina óptica la que empezara ahora, por vez primera en la historia, a estar en condiciones de restaurar, de *religar* al hombre con *su* paisaje, con *su* comarca (no caeré yo en la trampa de hablar aquí, orteguianamente, de «circunstancias»), y a ambos con la Divinidad fontanal (el Ser-Uno plotiniano) más acá de las reificaciones de la sociedad posindustrial y del capitalismo neoliberal, o al menos como «lenitivo» (¿o escape?) de esa intolerable opresión.

Deseo de ser paisaje

Por otra parte, del peligro que podría suponer esa hipertecnificada «fuga neorromántica» del mundanal ruido (ese «ruido» producido por la misma burbuja gracias a la cual puede escapar Viola –por un tiempo– del mundo de la «otra» máquina: la mecánica, supuestamente separable en sentido y función de la tecnología óptica, y hasta *oftalmológica*), de ese peligro, digo, dan fe buena parte de las instalaciones primerizas de Viola, y especialmente el magnífico *video tape* de 28': *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)*, de 1979, rodado en el oasis homónimo argelino, en condiciones ciertamente penosas.

Copyrighted material

Es cierto que caeríamos en barata ideología –justamente, «liberal» y «moderna»– si pretendiésemos «acusar» a Viola de que a él sólo le preocupaba la captación de la luz y del calor a través de la cámara, salvo la secuencia final, cuando un grupo de fieles musulmanes entran en la diminuta mezquita, barrida por el viento del desierto. Sería insensato –y seguramente hipócrita– exigirle que en lugar de eso debiera haberse informado de las precarias condiciones de vida de esos pobres nómadas, alertándolos sobre la injusticia social que se estaría cebando en ellos, etc. De ahí (perdóneseme el exabrupto, también el ideológico) a justificar la invasión de Iraq en nombre de la liberación de la sufrida población, para llevar a ésta el paraíso laico de la libertad y la democracia, habría desde luego que dar muchos pasos, pero dentro de un *continuum*.

No es ése, obviamente, mi reproche. En todo caso, me atrevería a insinuar más bien que Viola cae aquí (y en la generalidad de su obra) en lo que podríamos llamar una *sofisticada ingenuidad*, a saber: en la creencia de que una filmación en el desierto, seguida de un laborioso proceso de montaje, y en conformidad con unas convenciones técnicas que exigen una cámara determinada y una cinta de 3/4, un determinado color (PAL), una grabación pensada para su proyección ulterior sobre una pantalla de precisas dimensiones, con una duración que no debe sobrepasar la paciencia del espectador del vídeo, etc., la creencia –digo– de que, después de todas esas mediaciones, lo recogido en la cinta de 1979 atestigua-

Copyrighted material

ría una *communio originaria* entre el hombre (el individuo Viola) y una naturaleza casi incontaminada (a fuerza de ser casi invivible), a fin de alcanzar una novedosa *unio mystica* tecnológica. Como si la cita recogiera una experiencia metafísica, y más: mística.

Y así, seguramente sin saberlo, Viola (o mejor: el ojo de Viola, tras la cámara) se coloca en el lugar del Dios de Berkeley, para quien *esse est percipere*, «ser es percibir», obedeciendo todo lo demás (todo lo visto y sentido, en el Obispo de Cloyne; todo lo filmado y grabado, en Viola) a la pasiva consigna: *esse est percipi*, «ser es ser percibido». El arte dejaría así de ser una cuestión estética para convertirse en el florón de la epistemología y la ontología. Véase, si no, la ambiciosa anotación de 24 de enero de 1992: «Ver y ser (*Seeing and Being*). Mi obra [entendida] como un esfuerzo por unificar percepción y tecnología. Ver *es* ser (*Seeing is Being*). Aspectos de este enfoque pueden ser observados por la experiencia de estar en el desierto. Al principio te sientes insignificante, una diminuta mancha negra sobre la superficie de la tierra que puede ser borrada en un instante [¿desde dónde "mira" –se mira– Viola para llegar a esa idea?, ¿podría haberla alcanzado sin el conocimiento de mapas y, sobre todo, de las fotografías de la Tierra, transmitidas a ésta por satélites artificiales? F. D.]. Pero, en segundo lugar, una parte tuya viaja a lo largo de esa línea de visión [¿podría hablar así sin las leyes modernas de la óptica, y sin la perspectiva renacentista del "punto de fuga"? F. D.], extendiéndose cincuenta millas o

Copyrighted material

más, *llegando a formar parte del paisaje* [adviértase que, en ambos casos, Viola se está "viendo" a sí mismo desde fuera; ahora, como quien contempla una pintura; F. D.], [siendo la] percepción algo así como un tocar, como un contacto, llegando a hacerse [uno mismo] una percepción»[19].

Yendo más allá de Viola, pero de acuerdo con observaciones suyas mucho más audaces, habría que replicar, seguramente, que no, que *ver no es ser*, sino que en todo caso *hacer ver* (directamente, lo recogido y grabado; a su través, todo el universo tecnológico en que ello se inscribe) es *transformar el ser*: un «ser» inscrito irremisiblemente en cada caso en diversos y a veces casi incompatibles sistemas comunicacionales, sólo dentro de los cuales tendría sentido hablar de las relaciones entre el hombre y el mundo. Mucho más interesante, pues, que el *quietismo panteísta* de algunos vídeos y anotaciones de Viola, sería atender a la respuesta que da éste a la pregunta de Jörg Zütter (también en 1992) respecto a la evidente *inmersión* del artista –en muchas de sus *videotapes* e instalaciones– en un *transmundo de imágenes arquetípicas* (Zütter, como buen suizo, apunta con esta pregunta al influjo de Jung sobre el videoartista). Viola contesta otorgando especial relevancia al hecho «de que las imágenes tienen poderes de transformación en el yo individual, de que el arte puede articular una suerte de proceso de curación (*healing*),

19 *Reasons*, p. 260. Son mías tanto las cursivas como, obviamente, las observaciones entre corchetes.

Copyrighted material

de crecimiento o de plenitud; en suma, que el es una rama del conocimiento, epistemología en el sentido más profundo del término, y no meramente una práctica estética». Y lo que añade inmediatamente deja claro cómo, a través de esa creencia en la capacidad de *mutación* del ser humano cuando se combinan mística y tecnología avanzada, cabe *luchar* (como es natural, a la manera en que un artista debe hacerlo) contra el sistema capitalista de alienación colectiva: «La poderosa combinación de ese mezquino enfoque esteticista y el progresivo avance de un sistema comercial basado en la mercancía (*commodity-based commercial system*) es en gran medida responsable del funesto estado del mundo del arte y de la preponderancia de objetos artísticos tristes, frívolos y vacuos a lo largo de la década pasada, y más allá de ésta»[20].

Allí donde no es posible pasar de largo es preciso amar

Al fin y al cabo, como buen hijo de su tiempo (Viola tenía diecisiete años en Mayo del 68), el videoartista se vio empujado desde el principio a conjugar su actividad política (protesta contra la guerra del Vietnam y, en general, contra el imperialismo americano) con una actitud ciertamente muy *New Age*, en la que el influjo del budismo zen y de la mística cristiana desembocan en Viola, como vimos, en una suerte de *panteísmo ontotecnológico* teñido de una suerte de *amor*

20 *Reasons*, p. 246.

Copyrighted material

cósmico (a veces un tanto relamido, la verdad) que explica desde luego su pasión por San Juan de la Cruz. En efecto, no sin forzar más de lo necesario el paralelismo (con lo que no cabe sino recordar la tesis de Rosalind Krauss, según la cual el videoarte es por esencia *narcisista*), Viola compara tácitamente su situación *ad extra* como activista político (mientras se siente inflamado *ad intra* de amor hacia la naturaleza y la humildad de las cosas elementales), con la actitud del poeta del Carmelo, que no sólo soportó años de injusto encarcelamiento sin rebelarse por ello, sino que aprovechó esas prisiones para escribir los más bellos poemas de amor. Palabra de Viola: «Así pues, si él [San Juan de la Cruz] pudo transformar todo ese odio en una poesía de amor, pensé que yo también podría hacer algo. Y se podía. No hacía falta unirse a unas protestas o marchas en contra de las instituciones, sino que podíamos inspirarnos en la poesía de amor. Sus poemas de amor, desde entonces, han sido inspiración para millones de personas, y sus palabras están ahí, en sus libros. Nosotros podemos leerlos y sentir cómo se eleva nuestro corazón. Esta fue un poco la manera de compaginar mi idea del trabajo político con lo que yo sentía sobre el poder del alma»[21]. Por cierto, no se ve claramente la alternativa *aut-aut*. Inspirarse en una poesía altamente, religiosamente erótica y ser activista político no son actitudes incompatibles: basta pensar en Ernesto Cardenal (dejando aparte la calidad de su poesía),

21 Citado en «Diálogo con Bill Viola», edición de Eugenio Castro, en *Ubicarte*, marzo de 2005.

Copyrighted material

por no hablar –dentro del *métier* plástico– de Joseph Beuys. Sea como fuere, y confirmando su nervio como artista, el videograma dedicado al poeta de Yepes (*Room for St. John of the Cross*, 1983) es uno de los más impresionantes de Viola. Un cubículo negro se encuentra en el centro de un espacio igualmente umbrío. Sólo una pequeña ventana permite atisbar el interior, iluminado: sobre una austera mesa de madera se disponen una jarra de latón, un vaso de agua –como en un Zurbarán–... y un monitor de vídeo en color. Del interior surge también una voz, murmurando poemas de San Juan de forma casi inaudible (y más para el espectador norteamericano: los recita en español). En el espacio «exterior», y detrás del cubículo, se proyectan en blanco y negro imágenes de escarpadas montañas nevadas en salvaje movimiento, como si fueran a hundirse estrepitosamente. El efecto se acentúa por un sonido rugiente que llena la estancia. Como en otras instalaciones y videogramas de Viola, es cierto que en algún momento cabe sentir aquí aquello que los griegos llamaban *aidòs* y Heidegger *Scheu*: «temor reverencial». Sólo que, tras la *krisis*, es decir, tras la proyección, no suele suceder *metánoia* alguna. Al menos el espectador medio obraba como el fanfarrón del donoso soneto de Cervantes: «Fuese, y no hubo nada». Sigue siendo «solamente» arte, no un ritual religioso.

Y es que la mera proyección sigue mostrando demasiado crudamente su carácter de artificio, como para mover los espíritus. Por el contrario, las grandes videoinstalaciones de

Copyrighted material

Viola sí parecen enderezadas a *sumergir* íntegramente al «visitante» (más que espectador: no sólo ha de soportar de pie el «bombardeo» audiovisual, sino también moverse con pasos indecisos por un espacio cuajado de luz negra) en una atmósfera sagrada, en la que se hace sentir tanto lo *fascinans* como lo *tremendum*.

Esta búsqueda del «resplandor» de lo sagrado dentro de la vida cotidiana y de su aparente banalidad se verá decisivamente reforzada cuando Viola –sin abandonar su veta panteísta– comience a «traducir» formas y motivos de la religiosidad cristiana medieval, como en los retablos de las catedrales (de los trípticos y polípticos a las *predellae*, sustituyendo la tabla por pantallas de cristal líquido). Aunque en su estancia en Florencia en 1976 ya tuvo ocasión de adentrarse en el complejo mundo del simbolismo cristiano, parece que fue en 1986, con ocasión de una visita al Museo del Prado (aparte de los grandes maestros medievales, le atrajeron ante todo El Bosco y Francisco de Goya) cuando comienza a prender en el ánimo del artista este ejercicio *on translation*, que tendrá su gran eclosión en la serie *Las pasiones* en torno al año 2000.

La influencia de El Bosco y su *Jardín de las delicias* (y, en general, de los trípticos relacionados con las postrimerías y el Juicio Final, con las alas laterales dedicadas al Cielo y al Infierno) queda plasmada ya en 1989 con la videoinstalación *The City of Man*: un tríptico difícil de contemplar sin cierta

Copyrighted material

ironía –no sé si contra las intenciones del autor–. Al menos en este caso, lo religioso queda hasta tal punto «secularizado» que la temática de este retablo «de altar» podría ser incluso interpretada como una crítica a la sociedad del bienestar, centrada en la «calidad de vida», y en la que se ha bajado a la tierra, en forma humana y bien humana, Muerte, Juicio, Infierno y Cielo. En efecto, la pantalla central representa una sesión de la Cámara de Interventores del Condado de Los Ángeles (y de un «juicio» se trata, aunque aquí se trate de problemas bien mundanos; obsérvese además la buscada analogía con el interior de una iglesia, en virtud de las esbeltas columnas y arcos neorrenacentistas); una de las pantallas laterales de retroproyección presenta una panorámica «idílica» de una urbanización sumida en la naturaleza (nimbada de un relajante tono verde pálido: el Cielo en la tierra, en la mejor tradición americana del *urbanita* de Frank Lloyd Wright), mientras que la otra presenta un edificio en llamas. En todo caso, en esta *Ciudad del Hombre* (hasta el título parece referirse *a contrario* a la «Ciudad de Dios» agustiniana) chocan violentamente la temática evocada y la forma escogida (tres pantallas de dos metros y trece centímetros cada una: el tamaño aproximado de los tríptico de las iglesias) con su presentación directa, de manera que casi irresistiblemente viene pensada esta instalación como una condena del mundo actual, configurando algo así como un *simmia Dei* (y no olvidemos que, para San Agustín, el «mono de Dios», su más famoso imitador, era el Diablo).

Copyrighted material

El ojo viéndose en el desierto

Por el contrario, en los años siguientes Viola logrará, a mi ver, una conjunción armoniosa y de alta intensidad entre tecnología, mística y exaltación de las situaciones límite de la existencia humana como vehículos de auténtica religiosidad. Casi podríamos decir que en los primeros años de la década de los noventa asistimos a una especie de *virtuoso y sereno abandono* (en el sentido de la *Gelassenheit* heideggeriana), de plenitud en el dolor humano, y a través de él. La perfección técnica va unida aquí a una comprensión *empática* tan profunda de los misterios de la vida y la muerte que, en mi opinión, la obra posterior –cada vez más enderezada a «contar historias *edificantes*», acercándose así a una fusión *plus que lente* entre pintura y cinematógrafo– deja desde luego que desear ante esa inaudita explosión creadora. Al respecto, la videoinstalación seguramente más lograda (más exquisitamente «religiosa», sin ningún tipo de alusión a una confesión determinada, ni fuga a la visión «pastoral» de una naturaleza relamidamente domesticada) es la del llamado *Tríptico de Nantes*, de 1992[22], de una gran complejidad técnica: Viola utilizó al efecto tres videogramas en color, tres monitores de vídeo (también en color), una pantalla central

22 Con una breve interpretación (quizá demasiado «lírica»: entre Platón y Cernuda) de esta obra concluye mi «Transestética de los residuos», una investigación en búsqueda de la «sensación pura» en el arte contemporáneo, recogida a su vez como capítulo final de *La fresca ruina de la tierra*, Palma de Mallorca, Calima, 2002.

Copyrighted material

de tela traslúcida y proyección frontal, dos pantallas laterales de retroproyección y un equipo de sonorización amplificada (cuatro canales). En la imagen central, una figura humana flota bajo el agua, en suspensión entre la vida y la muerte. Suspensión acentuada por el carácter traslúcido de la pantalla, nimbada de una luz como nebulosa o acuosa. Éste es un tema recurrente en Viola, como en *The Passing* (1991), *Five Angels for the Millenium* (2000), o *Surrender* (2001).

En general, los elementos cósmicos de transformación (el agua, el fuego y el aire) son vistos en Viola como posibilidad *neutra*, indecisa, de vida o de muerte. Espacios de transición en el que aún no existe separación entre el sujeto y su medio, como en el caso del feto en la placenta. Por el contrario, y con gran nitidez, presenciamos a la izquierda cómo una joven mujer da dolorosamente a luz, mientras a la derecha agoniza una anciana (la propia madre del artista)[23]. Vida y muerte forman así un *continuum*, cuyas profundidades sólo pueden ser exploradas de una manera casi onírica, dejando a la conciencia también en un estado de suspensión. En todo caso, la intención genuinamente *religiosa* de Viola es innegable ya desde la disposición de la instalación y su propio título: se trata de un *tríptico*, como el de los altares de las iglesias católicas. Sólo que aquí, según creo, está más cerca Viola –lo

23 Muerta, anota puntualmente Viola, el 17 de febrero de 1991, a las seis de la mañana. El artista grabó la agonía. En su diario, escribe: «*MOTHER leaves her body behind*» (*Reasons*, p. 194). Puro platonismo.

Copyrighted material

sepa o no– de los Misterios de Eleusis que del ritual eclesiástico tradicional, al que –siempre de manera ambigua– se irá sin embargo acercando en los últimos años, como veremos.

Por lo demás, ese mismo año de 1992 volvió Viola a este tema (a la vez, terrible y enternecedor), haciendo que se reflejaran, al ser proyectados por dos terminales de vídeo enfrentados, y colocados al extremo de dos pilares, el rostro del recién nacido y el de la mujer en trance de muerte. Los ojos de ambos se miran sin verse. Sólo *nosotros* vemos el reflejo. Sólo nosotros *somos* el reflejo. En el ensayo quizá más logrado y ambicioso de Bill Viola: *Video Black. The Mortality of the Image* (1990), remite Viola este fascinante motivo (la mirada reflejada en otra mirada) a Platón[24]. En efecto, para poder cumplir la famosa sentencia délfica, *Conócete a ti mismo*, Sócrates le pide a Alcibíades que se imagine tal inscripción como si el hombre fuese un ojo, la sentencia equivaliese a «mírate a ti mismo». Pero, para ello, sería necesario que el ojo se viese reflejado... no en un simple espejo (algo muerto), sino en la *pupila* de otra persona, o incluso de un ser viviente, como se mostraba ya en *I don't know what it is I am like*, de 1986, donde el artista «filma» –no puede decirse que «videa»– su propia figura reflejada en los ojos de un búho.

24 Extrañamente (al menos para un *scholar* europeo), Viola no cita directamente de la fuente, a saber: el *Alcibíades Primero*, de Platón (132d ss.). Ha tomado el pasaje que reproduce de un libro de Wilhelm Fraenger sobre *¡Hyeronimus Bosch!* (véase *Reasons*, p. 206 ss.).

Copyrighted material

«Por eso –dice Sócrates– un ojo que mira a otro ojo y se fija en aquella parte que es la mejor y que permite ver, puede verse también a sí mismo» (*Alc. Prim.* 133a). De ahí salta Platón a ese ojo del *alma* que ha de mantener «la mirada fija en el dios»; pues sólo de este modo tendrá el hombre «completo conocimiento de sí» (133c). Viola «traduce» esta autocontemplación a través del Otro como un fenómeno propiciado por la meditación y que produciría una suerte de hipnosis, haciendo así efectivamente del *viewer* un «vidente»: figuraciones de trascendencia en medio de la vida cotidiana –un rasgo en el que insiste Viola una y otra vez: lo sagrado *comparece* ya aquí, en medio de la banalidad representada por la vestimenta hodierna y el entorno habitual, invirtiendo así ya para siempre la perspectiva de *The City of Man*, si es correcta mi interpretación–. Por otra parte, es interesante que sea el propio Viola quien ponga de relieve la función capital del artificio tecnológico para la «inmersión» sagrada. Contra toda «demonización» de la técnica, con la palmaria ostensión del *Apparatur* no pretende este *místico de la ingeniería óptica* desmitificar la instalación o poner a la vista su carácter *artificioso*, sino todo lo contrario: lo que él quiere es dar a indicar que sólo en ese *medio* puede tener lugar el *tránsito al Fondo-Fundamento*. Somos nosotros (ahora sí, con pleno derecho: *ghosts in the machine*) quienes vemos la escena y a nosotros mismos dentro de ella, desde otra posición, a menudo de soslayo y ligeramente por encima de donde se desarrollan los hechos. Comienzo de un infinito, vertiginoso *feed-back*.

Copyrighted material

La religión de la Nada

En todo caso, es claro que nos hallamos aquí lejos tanto de Platón (con su insistencia en que el alma «inferior» se conoce a sí misma sólo al verse en el Espejo del Alma Toda, del Dios) como del cristianismo. Es verdad que el mínimo espacio de separación entre los monitores (suficiente para el reflejo, pero no para el contacto) recuerda emocionalmente a la *distancia* existente entre el dedo del Creador y el de Adán en la Capilla Sixtina. Sólo que aquí la «divinidad» (si podemos llamarla así) sería –justa y literalmente– la *interfaz*, óptica y óptimamente metaforizada, a su vez, por la transición continua, por la metamorfosis de los rasgos del moribundo en el neonato, y viceversa. Pura *religatio* con el torrente de la vida-muerte, o –como en Rilke– con el Dios-Río de la Sangre. Una sangre ahora convertida en linfa informatizada, en puros píxeles lumínicos. Aquí no hay una mirada que encuentre su verdad en la Mirada de Verdad. Porque la verdad misma es el tránsito: desde las pupilas que supuestamente se contemplan –en el fondo, como se ve, el ejemplo platónico se destruye en la videoinstalación, porque el neonato no ve *todavía* y la anciana moribunda no ve *ya*–, lo único que importa es la corriente. No un ente. Ni siquiera el Ser en cuanto *ens summum*, sino... Nada: «La negra pupila representa también el fondo de la nada (*the ground of nothingness*), el lugar anterior y posterior a la imagen, la base del "vacío" descrita en todos los sistemas de ejercicios espirituales»[25].

25 *Reasons*, p. 207. Viola cita al respecto al Meister Eckhart.

Copyrighted material

Por ello, no es extraño que, también en este *annus mirabilis* de 1992, expusiera Viola a la luz sus más íntimas convicciones respecto al carácter religioso de su obra. A la pregunta de Otto Neumaier y Alexander Pühringer sobre el carácter *trascendente* de sus vídeos, en los que la audiovisión de experiencias cíclicas y espirituales empuja a *sentir* (más que a pensar) la vida como parte de *something else*, de «algo distinto» y más alto, responde el artista: «Sí, se trata de una especie de religión en el sentido original de "religión", en cuanto opuesta, digamos, al cristianismo de hoy». Y los centros de su interés están en el budismo zen, en el sufismo, en los místicos y en el cristianismo medieval, así como en los anacoretas, y «no lo que predica el Papa». Viola no vive «su» religión como una confesión *practicada*. Al contrario: «es religión en perspectiva negativa, es la *vía negativa*, según se la llama en oposición a la *vía positiva*. [...] Se trata de una unión con lo Divino; es decir, al individuo le es posible conectar su espíritu con la Divinidad, sin tener que hacerlo a través del sacerdote». Y el final de su confesión es significativo, enlazando con lo dicho anteriormente sobre la «renuncia» al activismo político directo: «Desde luego, esto es políticamente peligroso para los poderes establecidos (*Of course, this is politically dangerous to the stablished powers*)»[26].

Desde luego que tal actitud *puede* resultarle peligrosa al Poder. Salvo que éste (a través, no tanto del denostado *art*

26 *Putting the Whole Back Together*, en *Reasons*, p. 283.

Copyrighted material

world, sino de la búsqueda hiperplatónica de la belleza perfecta a través de la alta tecnología digital de la imagen) tiente sibilinamente al artista para que se convierta al cabo en el nuevo *sacerdote* –y *Sumo Sacerdote*– de una religión tan bella –y tan *sentimental*, *visceralmente* comprensible– como *light*: una religión sin confesión, o sea, sin apenas *credo*, como clamaba Hegel, tan buen lógico como estricto luterano, contra las «explosiones líricas» de los románticos. Y es que parece difícilmente discutible que, a partir de ese año crucial, Viola ha ido anunciando (*vox clamantis in galleria*) cada vez con mayor énfasis el *retorno de lo icónico* por la *vía* del perfeccionismo técnico (hasta el extremo de alabar *The Path*, una de las proyecciones de *Going forth by day*, ¡porque se podían distinguir los pendientes de una de las caminantes o las hojas de los árboles del fondo!; parece que estamos lejos de la buscada niebla de *Nantes Tryptich*); de este modo, según todas las *apariencias* (según todas sus brillantísimas *apariciones*, en cuanto fenómenos de la Verdad), el videoartista nos está llevando de la mano en este nuevo milenio hacia una religiosidad cada vez más cercana a la cristiana tradicional.

De la dificultad de no ser cristiano

El «viraje occidental» de Viola (por emplear metafóricamente el tan controvertido «giro cristiano» achacado a Hölderlin en torno a 1800) tiene una fecha precisa: 1995. Y es altamente significativo que esa «vuelta» venga acompañada

Copyrighted material

por una calculada «entrega» –con «guiños» de todo tipo– a la técnica y a la narrativa cinematográficas, con la escritura de un guión (de corte más bien lineal, frente al elaborado montaje de los videogramas «personales» de los años setenta y ochenta), el empleo por vez primera de actores, la filmación en estudio, y con cámara de cine para pasar después el resultado a vídeo, así como un cada vez más decidido «renacimiento» (móvil, sí: pero con tal lentitud que es precisa toda la atención para captar *prima facie* los cambios) de la pintura del Renacimiento y de la Baja Edad Media. Todos estos factores –vehiculados por una soberbia calidad técnica, que deja en pañales al hiperrealismo pictórico– confluyen en un «novedoso» Viola[27]: un ídolo mediático capaz de llevar masas de público culto a los museos y a las grandes galerías de arte (con salas acondicionadas ad hoc, mediante una mezcla de iglesia austera y de cine de arte y ensayo, en donde se muestran –no puede decirse que se «proyectan»– aparentes «filmes» que estuvieran rodados a cámara lentísima, poniendo primero a prueba la paciencia del espectador de a pie, hasta fascinarlo luego hasta el punto de que muchos de estos «contempladores» repitan una experiencia propia de los antiguos cines de «sesión continua»: quedarse a ver una y otra vez, como hipnotizados, el mismo vídeo).

27 No bien recibido por toda la crítica, como muestra el agresivo –y divertido– artículo de Rosa Olivares «Bill Viola: *ora pro nobis*», en *Exit-Express*, n. 10, marzo de 2005).

Copyrighted material

Todo empezó, además, de una manera –diríamos– *artera*: sorprendiendo al público al introducir esta nueva *maniera* como colofón de una instalación serial que en sus otras «piezas» no hacía presentir en absoluto este abrupto cambio. En la Bienal de Venecia de 1995, el pabellón estadounidense presentaba en efecto en sus cinco salas una instalación de Viola denominada *Buried Secrets* («Secretos enterrados»). En las cuatro primeras se mostraban temas y técnicas relativamente familiares para los conocedores de la obra del videoartista: movimientos violentos de aparición y desaparición de figuras, espacios sonoros, con recitados de frases murmuradas de manera tan desasosegante como casi inaudible, irrupciones de fuego y de agua «lustrales» (una temática: purificación por destrucción simbólica, llevada al extremo en *The Crossing*, al año siguiente); en fin, el conocido tema de tensión entre sueño y memoria, al filo de lo paradójicamente percibido como imperceptible. Pero la quinta sala revelaba ciertamente un «secreto»: el vídeo *The Greeting*[28] presentaba una conversación entre una joven mujer embarazada y otra de edad más avanzada (vestidas con coloreada ropa de calle levemente *hippy*) que recordaba obviamente la «salutación» de Santa Isabel a la Virgen María. Y en efecto, tanto la disposición de las figuras como la perspectiva en profundidad de los edificios del margen remiten a *La visitación*, de Jacopo Carrucci (conocido como Pontormo),

28 La seguramente calculada ambigüedad del término se pierde en español, en donde tendríamos que optar por verter «El saludo» (en un plano profano, pues) o «La salutación» (en sentido religioso).

Copyrighted material

aunque igualmente son claras otras influencias (como el cuadro de Bouts el Viejo, del Museo del Prado).

Sin embargo, todavía aquí guarda el supuesto «viraje» una inesperada carga de inquietante ambigüedad, dado que los secretos murmurados por la joven al oído de su amiga se ven bruscamente interrumpidos por la inoportuna llegada de una tercera mujer conocida sólo de la confidente, creándose así un real «embarazo» tanto por parte de la primera joven como de la recién llegada, que sabe que «está de más». La opresiva sensación de incomodidad psicológica se contagia desde luego al espectador (repárese en la extrema lentitud de la «historia», filmada en principio en una sola toma de cuarenta segundos por una cámara de 35 mm y «expandida» después en vídeo hasta una duración de diez segundos). La comparación al respecto entre las dos figuras femeninas (con su mirada fija en el espectador, y que en Pontormo dan testimonio del evento sagrado) y esta *tertia interviniens* no puede ser más notable. En cierto modo todavía tras la huella de *The City of Man*, parece como si a Viola no le interesase tanto «reavivar» el sentimiento religioso a partir de la evocación de un evento central en el cristianismo cuanto hacer que tal evento *derive* hasta convertirse en una imprevista requisitoria sobre el problema de la comunicación humana.

En mi opinión, sin embargo, esta rica ambigüedad (nunca sabremos cuál era el «secreto enterrado» y sólo revelado a la mujer vieja, ni cómo se resolverá la incómoda situación) irá

Copyrighted material

desapareciendo en la obra más reciente de Viola, recogida en su mayor parte en la serie conocida como *Las pasiones* (realizada a partir de una estancia de investigación en la Fundación Getty). Es verdad que, en apariencia, se trata más bien de presentar las emociones humanas, expresadas mediante el empleo de actores profesionales en ropa de calle, en una casi demasiado ostensible declaración de «cotidianeidad». Pero no menos cierto es que el *peso* de las obras evocadas y la carga de religiosidad que todas ellas conllevan gravita de tal modo sobre estas «traducciones» supuestamente laicas, de modo que su presunto valor de mostración *existencial* de rasgos metafísicos intemporales, propios de la esencia del ser humano, acaba por ponerse al servicio de una tradición bien conocida, para alborozo de ciertos movimientos «testimoniales» que veían en peligro las verdades de la (de *su*) religión, y que ahora encuentran no sólo restauradas, sino renovadas (en el sentido más literalmente tecnológico del término), para escándalo y confusión de agnósticos y ateos.

El preludio de *Las pasiones* es el *Quintet of the Astonished* (Quinteto de atónitos), de febrero de 2000, llamado así en homenaje al poeta sufí Maulana Nuruddín Abderrahmán Ibn Ahmad, conocido como Ÿami (1414-1492), que muestra una panoplia de emociones –tan profundas como dispares: los actores están todos ellos en contacto físico, pero en estricta separación psicológica–, con el denominador común de una tremenda *introspección in crescendo* (de la primera toma de conciencia de un sentimiento de difusión a la completa ena-

Copyrighted material

jenación por parte del «atónito»), formando lo que Viola llama *the arc of intensity*. Los actores fueron adiestrados por el artista y emocionalmente preparados por la lectura de poemas de Rilke y de San Juan de la Cruz. El resultado –ciertamente espectacular– no deja sin embargo de evocar las muy distintas reacciones de personas «normales» (como lo eran, por caso, las gentes que escucharan en Galilea al Cristo) ante un *mysterium fascinans et tremens*, de modo que resulte desbordada desde luego la cotidianeidad de partida para ayudar al *contemplador* a «saltar» a un trasmundo (sólo adivinado por las expresiones de los «atónitos») que, si no es declaradamente «religioso», sí se vislumbra desde luego, y muy literalmente, como una esfera *meta-física*[29].

Salto en muchos órdenes es, de todas las maneras, el dado por Viola a partir de 2000 con *The Passions*. Para empezar, aún *The Greeting* y el *Quintet* eran videogramas sobre pantallas de retroproyección, lo cual requería un entorno oscuro y bien controlado. En cambio, las obras de la nueva serie están «expuestas» (empleo el término –propio de una exposición pictórica– con toda intención) en pantallas digitales LCD de muy alta resolución y sobre todo *portátiles*, de modo que a los

29 La serie fue continuada por *The Quintet of Remembrance*, donde se impone de manera indudable el recuerdo (*remembrance*, en alemán *Andenken*) de los gestos de dolor por parte de los piadosos testigos de la muerte de Jesucristo en las tablas medievales y del renacentismo flamenco. Variando apenas algún actor en el «reparto», la temática se continuará en *The Quintet of the Silent* y *The Quintet of the Unseen*.

Copyrighted material

ya conocidos trípticos se une ahora el recuerdo de las pequeñas pinturas devocionales que estaban antes expuestas no sólo en iglesias (y por tanto de forma fija) sino que iban rotando entre las casas de familias piadosas. De este tipo es la representación de una joven exhausta por el llanto (*Dolorosa*, 2000) y del *Man of Sorrows* (también de 2000; de nuevo, la buscada ambigüedad del original se pierde en la traducción; tendríamos que optar por el laico «Hombre que sufre», o por la expresión –rigurosamente codificada en la tradición religiosa cristiana– «Varón de dolores»). En ambos casos, la remisión a ejemplos pictóricos piadosos es obvia. Me limito a señalar dos «alusiones»: la *Mater Dolorosa* del «Descendimiento» de Roger van der Weyden, y la *Santa Faz* de Zurbarán.

Ciertamente, cabe pensar que este *revival* de temas inequívocamente cristianos choca con las muy polémicas «confesiones» de Viola en 1992. ¿Se ha producido en él una paulina *metánoia*, o sigue acaso «traduciendo» –como hiciera, por ejemplo, el joven Heidegger con su *Fenomenología de la vida religiosa*– a un lenguaje universal, metafísicamente «existencial», lo mismo que antaño se presentaba como una manifestación piadosa dentro de una tradición rígidamente codificada? La vestimenta de los «personajes», su porte y gestos, todo ello señalada y hasta exageradamente cotidiano hasta la banalidad, parecería inclinar la balanza hacia esta última opción, salvando así a Viola de contradicción con sus declaraciones de diez años atrás.

Copyrighted material

Sin embargo, las obras indiscutiblemente más hermosas de la serie hacen de nuevo gravitar la interpretación hacia la *remembrance* («rememoración» y «conmemoración», también) de los eventos centrales de la vida cristiana. Citaré en primer lugar la en verdad emocionante –por intensa, contenida y austera, casi como si se tratase de un film de Carl Dreyer– *predella* en cinco viñetas: *Catherine's Room* (2001)[30]. El homenaje *aggiornato* a Santa Catalina de Siena no deja con todo de verse «perturbado» por la primera viñeta, en la que Catalina semeja, más que una santa medieval, una asceta devota de lo macrobiótico y de los ejercicios de meditación trascendental (lo cual está desde luego más cerca de las «creencias» de Viola que las visiones de un Crucificado «volante» por parte de la Santa, como ocurre también en las representaciones de las visiones de San Francisco). También en el ejemplo más claro en la *predella* de «veneración religiosa» (en la cuarta viñeta) se difumina al extremo el carácter «cristiano» de la ceremonia. La habitación en penumbra (como corresponde a la noche exterior y a la estación otoñal anunciada por las ramas del árbol) está iluminada por numerosas velas *que no alumbran imagen alguna*, como si se

f. 20

30 La ambigüedad del título sigue presente aquí. Como es sabido, ni en inglés ni en alemán se antepone el adjetivo «Santo» cuando se trata de nombrar algo relacionado con la persona sagrada. Así, sólo si sabemos (y aunque no supiéramos la procedencia exacta, sospecharíamos sin duda que se trata de un remedo de la *predella* de los retablos) que el «original» puesto de relieve y a la vez modificado aquí es la obra de Andrea di Bartolo: *Santa Catalina de Siena en oración* (1393-1394), podríamos traducir –no sin vacilación–, *La estancia de Santa Catalina*.

Copyrighted material

tratase de una religión –o metafísica– de la luz. Por cierto, la idea de una religión sin dios personal se acentúa por el paralelismo de esta escena con otra del espectacular montaje de Viola para la escenografía de una nueva versión de *Tristán e Isolda*, de Wagner: allí aparece también una escena presidida por innúmeras velas, sin imagen ni decorado alguno. Y en fin, en la quinta viñeta –la sobria preparación para la muerte– el recuerdo va desde luego más a la desolada «Habitación de hotel», de Edward Hooper (1934), que a la visión de Santa Catalina, moribunda, absorta en la corona que ángeles diligentes van a posar sobre su cabeza.

Buscando un Wagner desde dentro

Pero en fin, es en 2002 donde esta intrigante y hasta misteriosa ambivalencia, tan laboriosamente sostenida por un Viola cada vez más brillantemente *hiperrealista* (hasta el punto de bordear lo *kitsch*), parece resolverse de un modo cada vez más decidido, como en un *manierismo high-tech*, a favor de la llamada a la *piedad* de un público nutrido de imaginería cristiana. No sé muy bien (sería estúpido hacer un juicio de intenciones) qué se proponga Viola con estas últimas demostraciones de «fe» (por vaporosa que ella sea). Pero sí parece clara la reacción del público ante ella. Una reacción que, como se ha apuntado en varias ocasiones, está frontalmente en contra de las «ideas y creencias» hasta ahora vigorosamente sostenidas por Viola.

Copyrighted material

La primera serie: *Going forth by day* (algo así como: «Partiendo de día») es una patente ilustración de las distintas formas de *tránsito* hacia lo Otro, presentido en lo cotidiano. Y ello, tanto en medio de una serenidad reconfortante, tan sobria como la representación del «final» de (Santa) Catalina –tal es el caso de *The Voyage*, o en la majestuosa presentación del tema clásico del *homo viator* (*The Path*)–, como por medio de la violencia extrema de *The Deluge* (un extraño «Diluvio Universal» que deja intacta la fachada neorrenacentista del edificio del que sale el agua: los hombres y sus mezquinos trajines desaparecen, pero lo clásico es imagen de la eternidad: contra esa *piedra* no prevalecerá la violencia de la naturaleza). Como centro y punto medio de la instalación se muestra (se *mueve*) *First Light* («Primeras luces»), que culmina en la «ascensión» a un cielo tenebroso de una figura humana –ostensiblemente muerta– que surge inopinadamente de un angosto pozo, alrededor del cual descansan, exhaustos, equipos de rescate[31]. Presento a continuación los respectivos paralelismos con pinturas religiosas, no sin hacer notar de nuevo –es el punto más interesante, a mi ver– el hecho de la extrañísima «ascensión» de un cuerpo muerto: repárese al efecto en la posición del cuerpo del Cristo resucitado en la pintura de Giotto en la Capella degli Scro-

31 De este videograma, buena parte de la crítica «especializada» norteamericana no supo decir nada mejor sino que «homenajeaba» a las víctimas del 11-S y al abnegado cuerpo de bomberos. De nada sirvió que Viola apuntara que la obra se había filmado antes de la catástrofe. Entonces se habló de «premonición» y «profecía». Y todos contentos.

Copyrighted material

vegni de Padua («sube» como si se tratara de un avión, o de un *tufatore* que se «tirara» hacia arriba), y en el modo en que Viola insiste en los rasgos del *cadáver*, tanto en la posición de los brazos (inversa a la del Cristo giottesco) como en la desnudez y en el tono azulado, exangüe, de la piel.

Ahora bien, tras esta magnífica serie, Viola ha filmado (esta vez, con un equipo ya resueltamente cinematográfico, como si quisiese fundir ya enteramente pintura y cine en el videoarte digital) *Emergence*, también en 2002. Aquí, la ambigüedad desaparece *casi* por entero. En primer lugar, porque recordando e intensificando el toque variopinto (entre la túnica medieval y el *sari* indio) de los vestidos de *The Greeting*, los de las plañideras de esta «Emergencia» remiten claramente a la indumentaria de las representaciones piadosas medievales; también la postura de los cuerpos, la recogida del cadáver que emerge de la pila (a la vez: pila bautismal y sepulcro, pero repleto de agua, hasta que ésta rebosa por efecto del ascenso de la «víctima» desde los *inferos*): todo ello remite a las innúmeras representaciones de la *pietà* cristiana: la Madre y María Magdalena, los dos extremos del genuino amor femenino hacia el varón de dolores, inclinadas, atónitas y desesperadas, ante el Hijo y Amado muerto. Es más: por primera vez, la remisión a una pintura renacentista es aquí expuesta con intencionado realismo. Se trata en efecto de la «pila» (bautismo de sangre, coronado por la gloria de la resurrección) de la *Pietà* de Masolino di Panicale (Tommaso di Cristoforo, 1424), el maestro de Masaccio.

Copyrighted material

Sólo que, aquí, el aparecido lo hace como lo que es: un muerto. Del agua sale... un cadáver, como si se estuviera contando la pasión cristiana al revés. Al igual que en *First Light*, Viola ha hecho que se pusiera llamativamente de relieve el carácter exangüe, amoratado del joven muerto, de modo que la desesperación de las dos mujeres deja de ser un *trance* obligado, justamente una «transición» hacia la dicha de la resurrección. También aquí el modelo es palmario. Se trata de la «Lamentación por Cristo muerto», de la ya citada Capella degli Scrovegni, que ha influido notoriamente en el último Viola.

De modo que, a fin de cuentas (uno diría, aliviado, que afortunadamente), el misterio permanece. Si la última obra en vídeo de Viola supone un retorno al cristianismo, desde luego en este caso –sin duda el más cercano en su iconología– se trataría de un cristianismo, no sólo sin *redención*[32], sino también sin resurrección. Pues si es cierto que «si no resucitó Cristo, vana es nuestra predicación, vana también vuestra fe» (San Pablo, *1 Corintios, 15, 14*), la conclusión se sigue palmariamente. Pero quizá sea preciso un punto de reflexión al respecto. ¿Qué conclusión? ¿Acaso la de un nihilismo ateo? Bien, puede tratarse de un *nihilismo*, pero ciertamente religioso (aunque no «teológico» en el sentido de un dios personal). Pues recuérdese que el muerto «resucita»... en cuanto tal *muerto*. No perma-

32 Cf. el importante ensayo de Vincenzo Vitiello, *Cristianismo sin redención*, Madrid, Trotta, 2003.

Copyrighted material

nece ahogado en el interior de la pila-pozo-sepulcro, sino que surge (¿cuál es la fuerza que lo impulsa?, ¿acaso la de su propia mortalidad?), emerge de nuevo a la luz del día. ¿Un cadáver emergente sigue siendo un vulgar cadáver, un «resto» corporal? ¿No hay aquí una lectura –ciertamente herética, por lo demás– de la promesa cristiana, según la cual el hombre resucitará –con su cuerpo, contra el platonismo griego–, pero estando éste «transfigurado en cuerpo de gloria» (San Pablo, *Filipenses*, 3, 21), «en cuerpo espiritual» (1 *Corintios*, 15, 44). El color azulado, gélido, del joven surgido de las entrañas de las aguas subterráneas, no es desde luego el propio del cuerpo vivo, *terrenal*. ¿Quiere decir Viola que la verdadera «resurrección» está más bien *anunciada*, como «inscrita» en la piel del aterido ahogado? En este caso, habría que preguntarse no tanto por *quién* resucita, sino por *eso que* «resucita». Eso que *vuelve a suscitar* asombro, más allá de la desesperación de las dos mujeres. ¿El amor después de la muerte? ¿El amor que vence de la muerte *en* la muerte misma, sin recompensa ni esperanza? ¿El amor de la *condolencia* de los mortales ante la presencia inexorable de la Muerte? En este caso se trataría de un amor realmente *fraterno*, y universal: difundido entre los «autores» de la trama, los actores intervinientes y los contempladores, que aquí no debiera caber ya «distanciamiento estético» (ni tampoco «ideológico» o político como en Brecht: aquí no hay lección, sino *infinita compasión*).

Quizá. Bien puede ser, sobre todo si tenemos en cuenta que el siguiente trabajo de Viola ha consistido en una compleja

Copyrighted material

videoinstalación para la versión de Peter Sellars de *Tristán e Isolda*, de Wagner, estrenada en *première* mundial en abril de 2005 en la Opéra Bastille de París. En la escenografía digital creada por Viola, todos sus temas (la purificación por el fuego y el agua, la confusión entre sueño y vigilia, el problema de la identidad, la disolución del significado ante las situaciones límite, etc.) vuelven a aparecer. Pero todos ellos están al servicio del Dios-Río de la Sangre: el Amor-Muerte de raigambre schopenhaueriana. ¿Éste es pues el mensaje del esquivo Bill Viola, frente al que se estrellarían bienpensantes y malpensados?

No lo sé. Las vías del creador siguen abiertas. Y por ellas corre, violenta y misteriosa, la sangre digital de nuestro siglo. ¿Nos quiere conducir Bill Viola hacia un sincretismo *high-tech* del budismo zen, el sufismo y el cristianismo para consumo de *yuppies* hastiados, o bien vuelve a «emerger»—casi a contraconciencia— la *unsägliche Wohllust*, la «indecible voluptuosidad» de disolverse en el azul de una sangre ella sí inmortal, tan fascinante como pavorosa? ¿La Sangre de la Nada?

Copyrighted material

COLOQUIO CON FÉLIX DUQUE

Copyrighted material

Público: *Su observación de que la proximidad de Viola al romanticismo decimonónico molestaría a los materialistas me ha traído a la cabeza afirmaciones del* Manifiesto Comunista *como «todo lo sólido de disuelve en el aire» o la referencia a un «fantasma que recorre Europa» (la palabra «fantasma» es uno de los términos fetiche del psicoanálisis y de la iconología baconiana, de la que Viola bebe mucho). Quizás, de alguna manera, cabría leer a cierto Bill Viola y cierto materialismo no positivista como una especie de hiperrealismo de la imagen.*

Félix Duque: En efecto, es necesaria una corrección. Cuando decía «molestaría a los materialistas» me refería al modo establecido y, en mi opinión, erróneo, de ver a Bill Viola como un artista religioso. En realidad, la obra de Viola no tiene nada que ver con el cristianismo al uso, con todo ese conjunto de narraciones que nos vienen trasmitidas a través de

Copyrighted material

la pintura o de la música. Viola no sólo acaba con los metarrelatos sino que acaba o quiere acabar con los relatos mismos; es decir, lucha contra la narración. No pretende narrar nada porque toda narración implica un mensaje (eso lo ha explicado perfectamente Lyotard). Así que mi crítica va dirigida contra aquellos materialistas que *pro domo* ven en Viola a un espiritualista al uso. No obstante, en la última obra en vídeo de Viola –*Emergence* (2002)–, por primera y esperemos que última vez, no hay *travestimento* y uno se ve necesariamente abocado a pensar en la imaginería cristiana. Pero en el resto de su obra lo verdaderamente interesante, lo revolucionario desde el punto de vista de la lucha contra la religión establecida es ese *travestimento*. Como si el artista dijera: señores, lo que estoy haciendo aquí es extraer las emociones más profundas del ser humano, allí donde el ser humano se derrumba, donde deja de ser él mismo, y donde no existe salvación. Porque todas las imágenes que Viola presenta son de muerte, muerte y transfiguración, y eso es lo que no se ve.

Respecto a Marx y Engels, ellos quieren que se disuelva todo en el aire para poner las cosas bien sólidas y, por eso, dicen que ahora ya no hay fantasma del comunismo, que ahora hay un Manifiesto (por cierto, «manifiesto», *Manifest*, es el neologismo latino para verter el griego *Apocalipsis*: «revelación»): donde estaba la religión cristiana estará ahora la religión laica del socialismo, incluso con don de lenguas, como Derrida ha explicado de un modo tan simpático en *Espectros de Marx*. Marx y Engels afirman lo siguiente: qué

Copyrighted material

bien que se destruya la propia burguesía en sus propias contradicciones, porque así el hombre será por fin forzado a mirar el mundo con ojos sobrios y ver las relaciones de producción tal y como son.

Para bien o para mal, ésa no es la postura de Viola. Viola habla más bien de San Juan de la Cruz, una persona a la que él admira mucho porque fue juzgado y torturado por la Inquisición y, en lugar de mandarlos al diablo, se puso a escribir maravillosos poemas de amor. Viola quiere ser de mayor San Juan de la Cruz. Cuando realizó el videograma *Room for St. John of the Cross* (1983) afirmó lo siguiente: «Si él [San Juan de la Cruz] pudo transformar todo ese odio en una poesía de amor, pensé que yo también podría hacer algo. Y se podía. No hacía falta unirse a unas protestas o marchas en contra de las instituciones, sino que podíamos inspirarnos en la poesía de amor. Sus poemas de amor, desde entonces, han sido inspiración para millones de personas, y sus palabras están ahí, en sus libros. Nosotros podemos leerlos y sentir cómo se eleva nuestro corazón. Esta fue un poco la manera de compaginar mi idea del trabajo político con lo que yo sentía sobre el poder del alma»[33].

Pero, claro, para desacreditar el paralelismo basta con pensar que Viola no estuvo en la cárcel por la guerra de Viet-

33 Citado en «Diálogo con Bill Viola», edición de Eugenio Castro, en *Ubicarte*, marzo de 2005.

Copyrighted material

nam, ni quemó su cartilla de reclutamiento. Y además, para colmo, aceptaba encargos de las instituciones públicas. Viola tendría que haber pasado primero por la insurrección de San Juan de la Cruz –que fue una verdadera insurrección política en la época–, para después escribir desde la cárcel esos poemas de amor, en lugar de pasar directamente de una función a otra.

Dicho esto, vamos a ver cuál es la dirección que toma Viola: parece que conviven en él varias almas, lo cual sería muy lógico, teniendo en cuenta que cree en el budismo zen y en el sufismo y no, por tanto, en el principio de identidad. Viola cree que el videoarte debe ser más real que la realidad: ha logrado una resolución tal de la imagen que en sus obras podemos ver hasta la última hoja del último árbol. Parece una estrategia un tanto policial: busca la identificación de todo, cuando antes había dicho que lo que quería era disolver la realidad.

En el cine ocurre justo lo contrario: cuando enfocas la cámara en un primer plano, el resto se difumina. Y al revés. De manera que puedes jugar con aquello que más te interesa, como se hacía en la época del cine mudo, cuando la imagen se iba cerrando poco a poco hasta centrarse en el punto que se quería señalar.

Así que habría que decirle a Viola: en un mundo en el que todo está exactamente señalado y es por lo tanto más real que la

Copyrighted material

propia realidad: ¿adónde van a parar esos *detritus* que, para «salvarlo», mencioné antes?

P: *Sería interesante que explicara cuáles son los orígenes de la familia de Viola y hasta qué punto el tema de la procedencia ha influido en su obra.*

FD: Viola nació en un pequeño suburbio cercano a Nueva York. No me acuerdo bien de la genealogía porque tiene muchas ramas, pero sí recuerdo que afirmaba que su abuela por parte de padre era italiana y su abuelo por parte de madre era alemán, y que además tenía un ascendiente polaco y que por lo tanto él se sentía europeo...

P: *Entonces, ¿no es de origen judío?*

FD: Creo que no. Y me extrañaría mucho que lo fuese, porque Viola cree que lo que genera el devenir cósmico es la licuefacción de las imágenes y el tránsito mismo de las imágenes de unas a otras, sin trascendencia alguna. Y por lo tanto no me imagino a Viola al lado de Mark Rothko, por ejemplo. Supongo que se tirarían de los pelos. Tan cierto como que hay místicos judíos, lo es, e insisto en ello, que Viola habla de una cultura sensorial, de pensar en imágenes, y de que no hay pensamiento más allá de las imágenes. Hay que tener en cuenta que la Biblia se basa, entre otras cosas, en la Cábala, en poner valor numérico a las letras y sacar su propia interpretación. Por el contrario, Viola dice que la era de las letras

Copyrighted material

se ha acabado para siempre. Por eso dije al principio que venía aquí a hacer de abogado del diablo (yo he estado siempre vinculado al mundo de las letras). Viola no cree en el libro, eso sí que me parece muy claro.

P: *¿Qué piensa de esa obra de Viola en la que los actores se dirigen a la cámara con actitud de pésame? ¿Hace referencia solamente al uso que los medios de comunicación hacen de la imagen o también a la ciencia? ¿Alude a la muerte del espectador como observador de los medios, o más bien a la muerte del espectador dentro del ámbito expositivo de los museos?*

FD: Viola los llama *viewers*, una palabra que casi podríamos traducir por «videntes». No en vano, si no me equivoco, esta obra se llama *Observances*, es decir, «Observancias». Se trata obviamente de un ritual de duelo por alguien que ha muerto. Lo verdaderamente curioso es que parece que tú eres el deudo, el superviviente, y que tienes la obligación de cargar con esa muerte y recibir las condolencias. Estamos ante una cadena de dolor.

No cabe tampoco la menor duda de que se trata de una peligrosa aproximación de Viola al cine, con su montaje, sus actores, sus cámaras, su director y su estudio de Hollywood. Todo esto implica también una suerte de ilusión o engaño, ya que en última instancia se trata de un intento, muy antiguo, de hacernos pasar al otro lado de la pantalla. Del mismo modo que Alicia entra en el espejo, en el juego, y deja de ser

Copyrighted material

simplemente una vidente (alguien que está mirando desde fuera), el espectador debe ponerse a la cola y formar parte de la condolencia. Pero si esto es así, entonces lo único que tenemos es un cierre tecnológico: sólo existe una banda continua que se alimenta a sí misma, del mismo modo, por cierto, que se alimentan las propias videoinstalaciones, que terminan y vuelven a empezar una y otra vez. El problema del ciclo se enfrenta contradictoriamente y, en mi opinión, sin salida dialéctica posible, con la idea de la mortalidad de las imágenes. Una de dos: si existe realmente condolencia es porque algo ha pasado para siempre, porque lo único que queda es simplemente la pérdida. Y ésa es la verdadera condolencia. Porque lo otro es una cadena que luego se abre en *The Path*: ciento cincuenta personas andando continuamente que, si tienes suficiente paciencia, puedes ver cómo echan a andar una y otra vez (esto me recuerda la magnífica ficción hecha por Fernando Fernán Gómez en la filmación de *La venganza de Don Mendo*: como el fingido «teatro» no tendría actores para las escenas de lucha, hacía pasar a los mismos cuatro soldados una y otra vez. Obviamente, parecía una broma en Fernán Gómez, mientras que Viola pretende que lo tomemos en serio por la lentitud de las imágenes, por el paso del tiempo).

Destacar la ambigüedad de Viola —su lucha contra toda narratividad, el hecho de que no se deje etiquetar fácilmente, que no podamos asegurar que sea comunista o liberal—, es el mejor homenaje que le podemos rendir. Viola está experi-

Copyrighted material

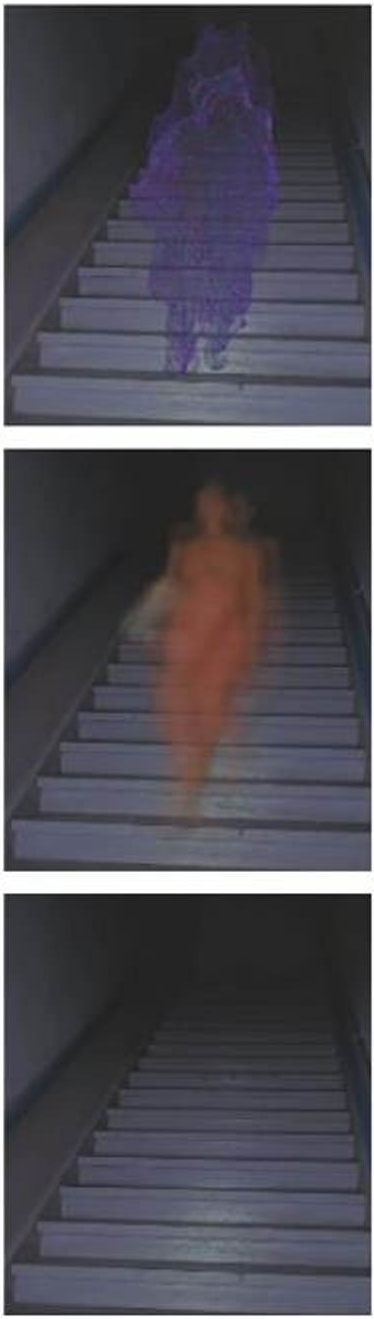
mentando constantemente, aunque sabemos de sobra que es utilizado por la propia industria. Viola quiere luchar contra ella desde dentro.

El vídeo forma ya parte para siempre de nuestra vida. Esto es algo muy fuerte desde el punto de vista metafísico: implica la primacía del tiempo sobre el espacio, rompe la espina dorsal de todo pensamiento de identidad, por mucho que nos duela. Ésta es una de las grandes aportaciones de la obra de Viola.

Copyrighted material

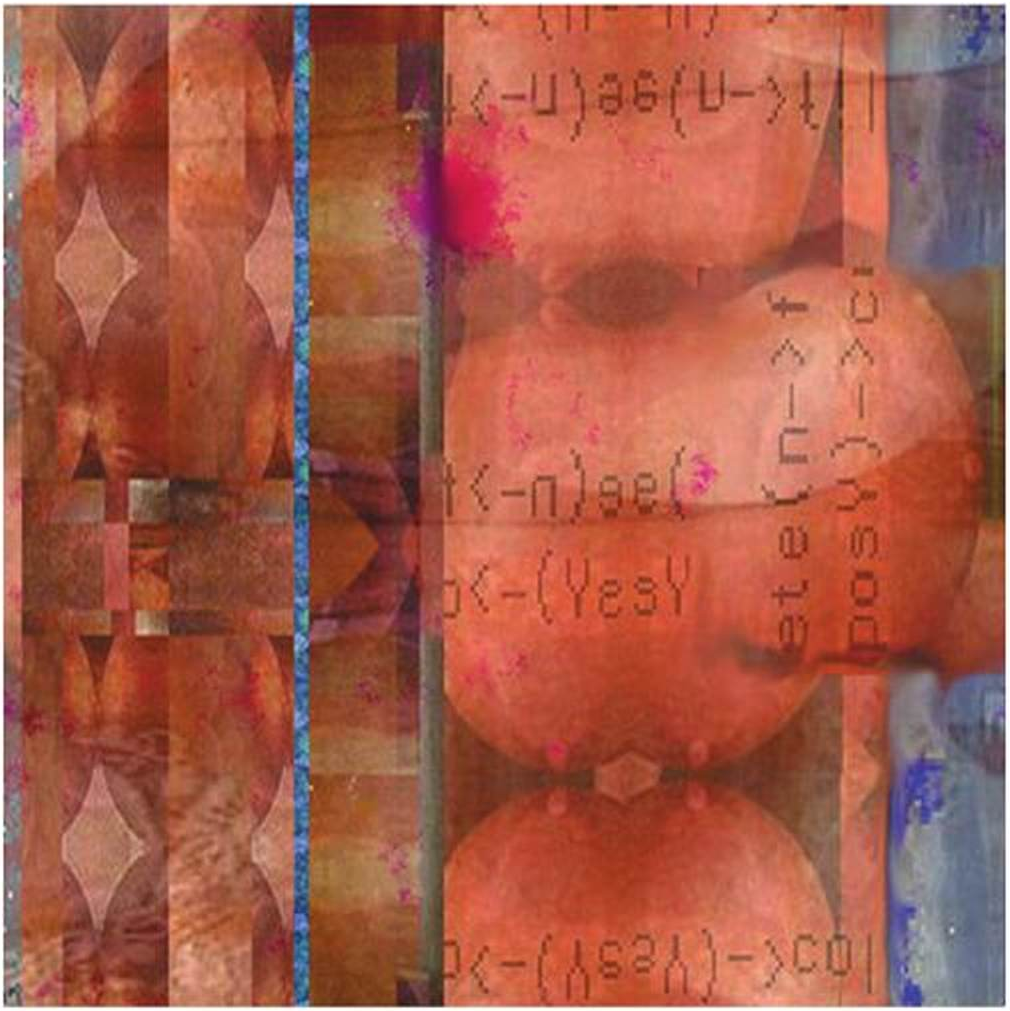
ILUSTRACIONES

Copyrighted material



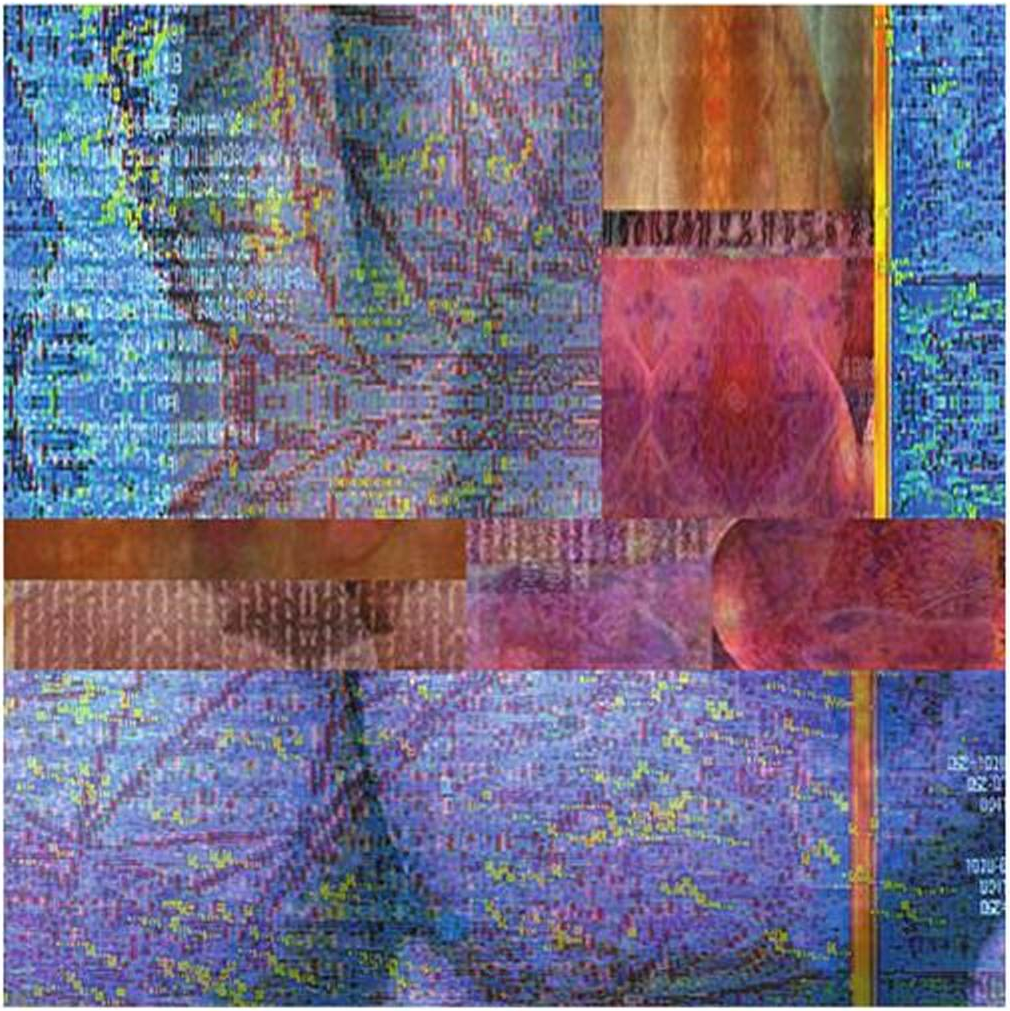
1. Michael Somoroff
Query, 2004
Video digital

Copyrighted material



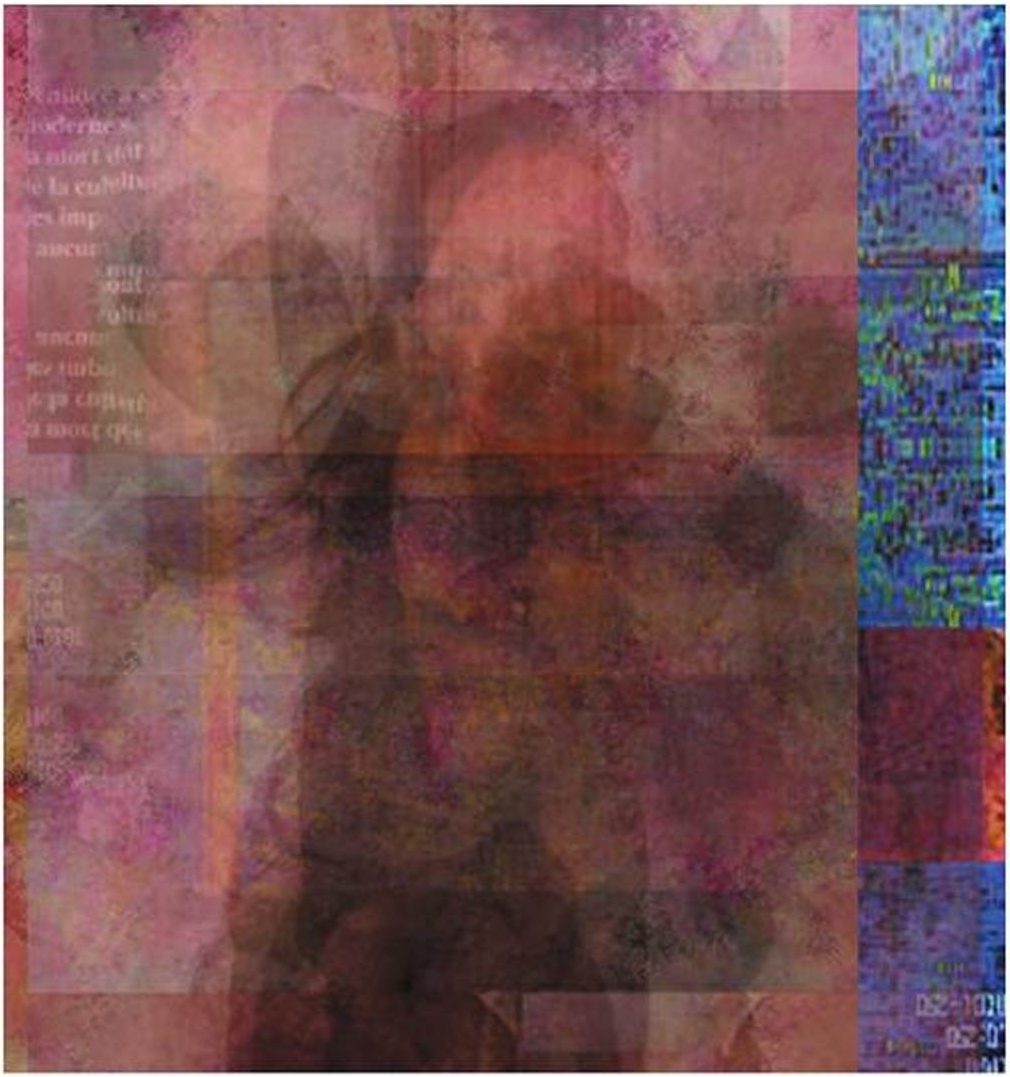
2. Joseph Nechvatal
Ebon Fisher meets G.H. meets Steve Miller meets Tina La Porta, 2005
Acrílico asistido por ordenador sobre lienzo

Copyrighted material



3. Joseph Nechvatal
Peccadillo alfresco, 2004
Acrílico asistido por ordenador sobre lienzo

Copyrighted material



4. Joseph Nechvatal
OrgasmO autOmOdernO, 2004
Acrílico asistido por ordenador sobre lienzo

Copyrighted material

5. Peter Campus
Edge of the ocean, 2003
Video digital

6. Peter Campus
Baruch the blessed, 2004
Video digital

Copyrighted material

7. Matthew Barney
The Cremaster Cycle
Cremaster 1, 1996

8. Matthew Barney
The Cremaster Cycle
Cremaster 2, 1999

Copyrighted material

9. Matthew Barney
The Cremaster Cycle
Cremaster 3, 2002

10. Matthew Barney
The Cremaster Cycle
Cremaster 4, 1996

Copyrighted material

11. Matthew Barney
The Cremaster Cycle
Cremaster 5, 1997

12. Barry X Ball
Double-sex rococo scholars' stone scream mandorla, con «decoración» (Barry X Ball), 1998-2004
Colección Margaret y Daniel Loeb, Nueva York; cortesía de *Salon 94*, Nueva York, fotografía de Barry X Ball
Ónice mexicano
43,7 x 12,8 x 17,3 cm

Copyrighted material

13. Keith Brown
A través, 2005
Bronce
29,2 x 29,86 x 16,5 cm

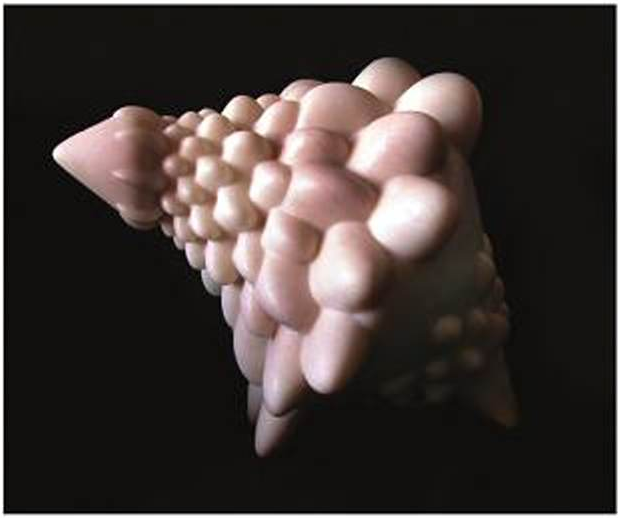
14. Elona van Gent
Trypod, 2001
Estereolitografía (epoxídico)
50,8 x 35,6 x 33 cm

Copyrighted material

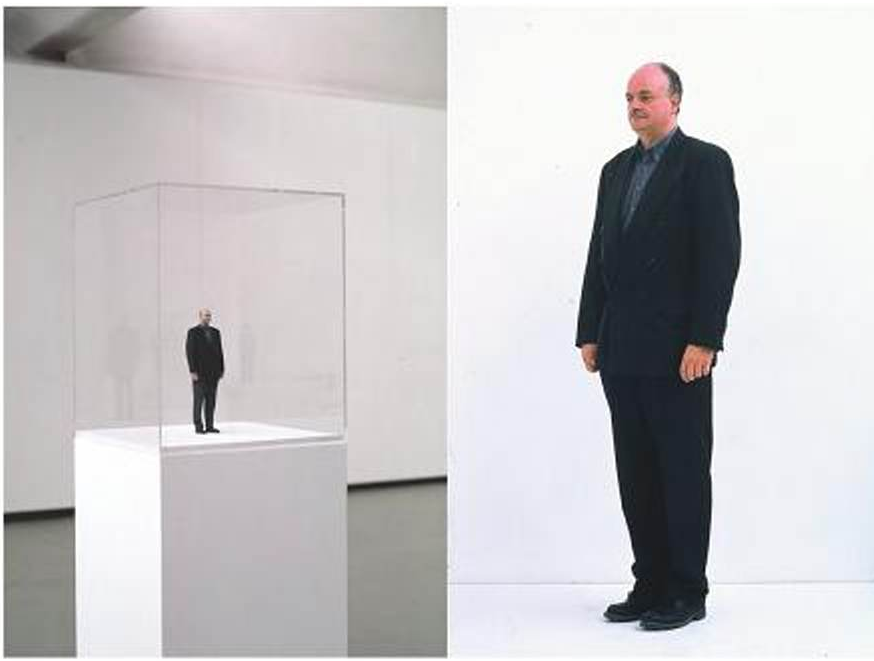
15. Elona van Gent
Rover, 2003
Papel laminado
38.1 x 38.1 x 8 cm

16. Michael Rees
Putto 4 over 4, 2004
Hierro Luminore en fibra de vidrio sobre espuma de poliestireno con un armazón en tubo de acero
3.68 x 2.21 x 3.51 m

Copyrighted material



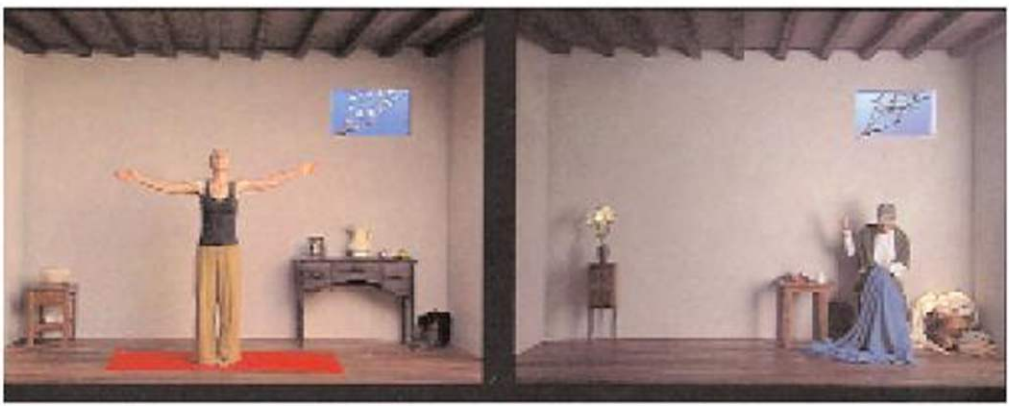
17. Robert Michael Smith
Gynefleuroceraptor, 2004
Granito negro
91.4 x 69.9 x 69.9 cm



18. Karin Sander
Werner Meyer 1:10
Escáner en 3D del cuerpo de la persona, FDM (deposición de material fundido para modelado), prototipado rápido, ABS (acrinolitrino-butadieno-estireno), aerógrafo
© Karin Sander
© Fotografías de Martin Lauffer 1999-2003

Copyrighted material

19. Karin Sander
Michaela Finkbeiner 1:9.6, 2002
Escáner en 3D del cuerpo de la persona, impresión de impresora de chorro de tinta de 3D, escayola, pigmento
Staatsgalerie, Stuttgart
© Karin Sander
© Fotografías de Martin Lauffer 1999-2003



20. Bill Viola
Catherine's Room, 2001

Copyrighted material

Índice

Del arte analógico al arte digital 9
Coloquio con Donald Kuspit 39
Vídeo y arte digital 47
Coloquio con Mark van Proyen 95
Escultura digital 103
Coloquio con William V. Ganis 131
Bill Viola versus Hegel 139
Coloquio con Félix Duque 197
Ilustraciones 207

Copyrighted material